EN YENİ EKRAN KARTLARI TESTİ! TAM 21 KART TESTTE

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

MART 2009/03 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 17 | ISSN: 1307-8933



RESIDENT EVIL® 5

SERİNİN DÜĞÜMÜ ÇÖZÜLÜYOR

OYUNA DEVAM

Electronic Gaming Monthly ekibi konuğumuz oldu

İNCELENDİ!

DAWN OF WAR 2
EMPIRE TOTAL WAR
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

GİZLİ DOSYALAR

- BALDUR'S GATE 3
- ELDER SCROLLS 5
- THIEF 4
- DOOM 4
- WARCRAFT 4
- MAX PAYNE 3



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

ÇOK GİZLİ DOSYALAR

Oyun dünyası öyle bir hale geldi ki, komplo teorisyenlerini bile zıvanadan çıkartır. Çok beklenen bir oyun için -diyelim ki Diablo 3- yıllar öncesinden başlayarak en olmadık kaynaklar koklanmaya başlıyor. Her Blizzard çalışanın blogu didik didik ediliyor. Her basın açıklamasındaki cümlelerin altı kazılıyor, Blizzard'ın sitesindeki her iş ilanı inceleniyor. Sonunda bir web sitesi "*bakın işte DVO tecrübesi olan quest tasarımcısı arıyorlar, demek ki Diablo Online yapılıyor!*" derken diğeri, "*yok yok, kesin Warcraft 4, şaşırtmaca aslında o iş ilanları*" diye diye, allak bullak ediyorlar insanın kafasını. Biz de bu ay derinlere dalıp rüyasını gördüğümüz oyunların bilgilerini çıkartmaya çalıştık. Tabii arada bolca kum, paslı çivi ve çöp de gelmiş olabilir elimize. Yine de bu bir tahmin oyunu… Ve bu kadar uzun süredir içinde bulunduğunuz denizin neresinden ne çıkacağını tahmin etmek pek de zor olmuyor doğrusu :)… Değil mi Serpil?

Serpil?? Aaa, karşılamaya mı geldin okurlarımızı?

Selam! Ben Serpil. Bu dergide çalışıyorum. Galiba. Heyecanlıyım biraz, kusuruma bakmayın. Sinan'ın sayfasına pattadanak girmek kolay değil. Onca yıldır beraber yazıp çizdikten sonra yeni evimiz Oyungezer'de sorumluluklarım biraz daha arttı. Derginin editörlüğüne önce bir burnumu sokayım demiştim sadece ama ne olduysa oldu, arada bir kolumu çıkartıp "buradayım" diye bağırmasam kâğıt çöplüğüne dönüşmüş masamda gömülü durduğumu kimse fark etmeyecek hâle geldi. Ve işte "buradayım". Yeni ayın başladığı, sizlerin tek tek selamlanıp içeri alındığı, dergi boyunca sürecek bir muhabbetin göbeğinin kesildiği yerde…

Hoşgeldiniz, ben de hoşgeldim (yüzsüzlüğün bu kadarı).

Geçen ay Sinan aldığımız kötü haberi, EGM'in kapandığını yazmıştı burada. Bir sonraki sayının hiç çıkmayacağından habersiz hazırlanan bir son sayının bıraktığı izleri iyi bilen biri olarak, bu haberden bir ay sonra EGM ekibini sayfalarımıza konuk etmekten özel bir mutluluk duyduğumu söylemek istiyorum. Onlara "bir veda dosyası yazmak ister misiniz" diye sormuştuk. Esas söylenmesi gereken bir "merhaba" varmış. Yepyeni bir ofis, bir ton proje, taptaze heyecanlar… Çok değil, bir yıl kadar önce aynı şeyleri biz de yaşamıştık, böyle zamanlarda iyi dileklerin her şeyden kıymetli olduğunu biliyoruz. Yolları açık, keyifleri gıcır olsun.

İnşallah inşallah… Bir de havaların ısınmaya başladığı (umarım) bugünlerde inanılmaz miktarda iyi oyun da geldi. Ama sınavıydı, quiziydi, vizesiydi vaktiniz olmayacaktır. Şimdi bize söz verin: Kısıtlı zamanda hepsine birden saldırmayın. Teker teker, tadını çıkartarak dalın oyunlara! Oyunlar sevginize muhtaç çünkü!

Tüm Oyungezer ekibinden, kucak dolusu sevgiler efendim. Baharın ilk sayısına hoşgeldiniz.

Oyungezer ekibi adına
***SERPİL* & SİNAN**

içindekiler

360drc



PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME



oyun indeksi

OGZ_DVD

DÜNYA BARIŞI MI İSTEMİŞTİNİZ? BU AY DVD'DE O DA VAR



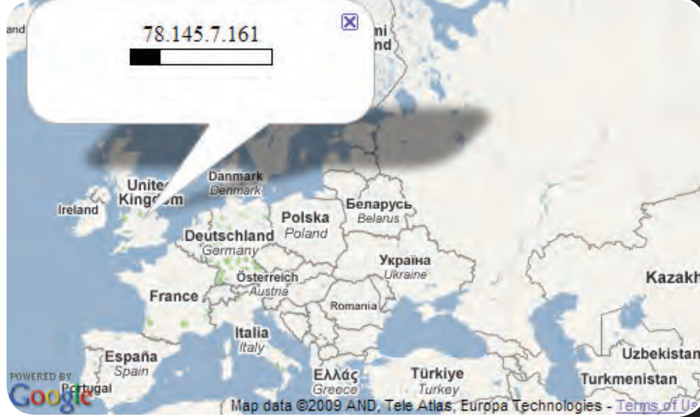
Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN

5 ŞEY

1- Burnout Paradise: Ultimate Box
2- F.E.A.R. 2: Project Origin
3- God of War 3 videosu
4- Mass Effect 2 videosu
5- You Probably Won't Make It



4 Minutes and 33 Seconds of Uniqueness

BU OYUN NEDEN KENDİLİĞİNDEN KAPANIYOR?

Hepinizden ufak bir ricam olacak. Eğer henüz oynamadıysanız, bu yazıyı okumadan önce mutlaka DVD'ye bir el atıp deneyin 4 Minutes and 33 Seconds of Uniqueness'ı. Çünkü ne olduğunu bilmediğiniz, anlamadığınız sürece sonradan öğrendiğinizde gerçekten çok daha büyük bir şaşkınlık yaşayacaksınız. Yazının devamı, oynamayanlar için **SPOILER** içeriyor.

Aslında her şey o kadar basit ki... Crayon Physics'ten tanıdığımız Petri Purho'nun Nordic Game Jam'deki "birlikte olduğumuz sürece problemler peşimizi bırakmayacak" temalı yarışma için hazırladığı ufak bir oyun 4 Minutes and 33 Seconds of Uniqueness. Grafikleri siyah bir pencere üzerinde ilerleyen beyaz bir çubuktan ibaret. Etkileşim sıfır. Sonunda bir ödül yok, tek yapmanız gereken şey beklemek, beklemek, tekrar denemek, tekrar ve tekrar... Neden? Çünkü bu "oyunu" sadece dünya üzerinde o anda oynayan tek kişi sizseniz kazanabiliyorsunuz! Bir başkası oyunu çalıştırdığı an sizin bilgisayarınızdaki kopyası otomatik olarak kapatılıyor. Size de, eğer üşenmezseniz, yeniden çalıştırıp baştan başlamak düşüyor ki 4 dakika 33 saniyeliğine de olsa kendinizi özel hissedebilesiniz.

Jonathan Basseri o anki liderin yeryüzündeki konumunu görüntüleyebildiğimiz ufak ama oldukça faydalı bir site hazırlamış ki yalnızca seyirci olarak katılmak bile son derece enteresan sonuçlar doğurabiliyor. Ben oyuncu olmaya karar veriyorum, sitedeki harita hemen Türkiye'ye yöneliyor. Aradan bir buçuk dakika geçiyor, gerilim iyice tırmanırken birden Arizona'dan birisi oyunu çalıştırıyor ve de benim sonumu hazırlıyor. Ama intikam almak huyum değildir, bekliyorum sadece. Beklediğime değiyor çünkü yaklaşık yirmi saniye sonra bir İngiliz liderliği ele geçiriyor. Biraz eğlensin diyorum, sabrediyorum ve yeniden çalıştırıyorum. Ama İngiliz inatçı çıkıyor. Bir ben açıyorum bir o, bir benim oyunum kapanıyor bir onunki. Ardından bir Fransız katılıyor aramıza ve de bir Alman. Diyorum neredeyim ben, ne yapıyorum? Adım Temel değil ki? Koşarak uzaklaşıyorum bu fıkradan.

Şimdi burada sormamız gereken soru şu: Bu bir oyun mudur? Yoksa sadece birden fazla kullanıcı açmaya çalıştığında çöken hatalı ve de gereksiz bir program mıdır? Tartışmak isteyenleri internet sitemizdeki forumlarımıza, neden dört dakika otuz üç saniye diyenleriyse YouTube'daki arama çubuğuna "John Cage" yazmaya davet ediyoruz. Ve son olarak bir oyun olsun veya olmasın, bu deneysel çalışmayla oyun kavramını yeniden sorgulamamızı sağladığı için Peter'a saygılarımızı sunuyoruz. O değil de bu Koreli de inatçı çıktı yahu. 123.213.241.48, gelmeyeyim oraya!



De-authorization Tool

Warhead'i orijinal olarak satın aldınız ama yalnızca 5 seferlik yükleme hakkınızın bulunması sinirlerinizi mi bozuyor? Yama bölümündeki bu ufak aracı kullanarak, örneğin oyunu silip yeniden yüklemeniz gerektiğinde authorization haklarınızdan birini geri kazanabilirsiniz.

Yeni ekran kartı sürücüleri

32 bit işletim sistemleri için NVIDIA Forceware 182.06 ve ATI Catalyst 9.2 sürücüleri Araçlar bölümünde! Hazır uğramışken diğer programları da bir kurcalayın, aralarında "yıllardır aradığınız o programı" bile bulabilirsiniz.



LucasArts Klasikleri

BUNDAN SONRA HER ŞEYİ DVD'YE KOYSAK OLUR MU?



Malumunuz, dergiyle birlikte her ay poster vermeye kalksak bizim için ciddi bir maddi yük olacak. Ekonomik krizin bizi teğet geçtiği de yok, olsa olsa iç teğet çemberinin merkezinde, açıortayların kesiştiği yerdeyiz. Ama Oyungezer'de çareler tükenmez! Bu infinitenin bir örneği olarak bu ay ne yaptık; Laserschwert isimli LucasForums kullanıcısının göz yaşartıcı emeğinin sonucu oluşan *Monkey Island*, *Indiana Jones*, *Sam & Max* ve *Day of the Tentacle* gibi tam 10 adet Lucas Arts klasiğine ait şahane resimleri Bonus bölümüne ekledik. Artık tek yapmanız gereken resimleri poster boyutunda bastıracak bir yer bulmak! (:

Escape from City 17: Part I

CANINI SEVEN KAÇSIN!



Ya da DVD'mizin Video bölümünü açsın ve Purchase Brothers tarafından sadece 500 dolarlık bütçeyle çekilen Half-Life temalı bu iki bölümlük kısa filmin ilkini Türkçe altyazısıyla birlikte izlesin. Aldığı olumlu tepkiye bakılırsa devamı da gelecek gibi görünüyor, merakla bekliyoruz.

Psychonauts

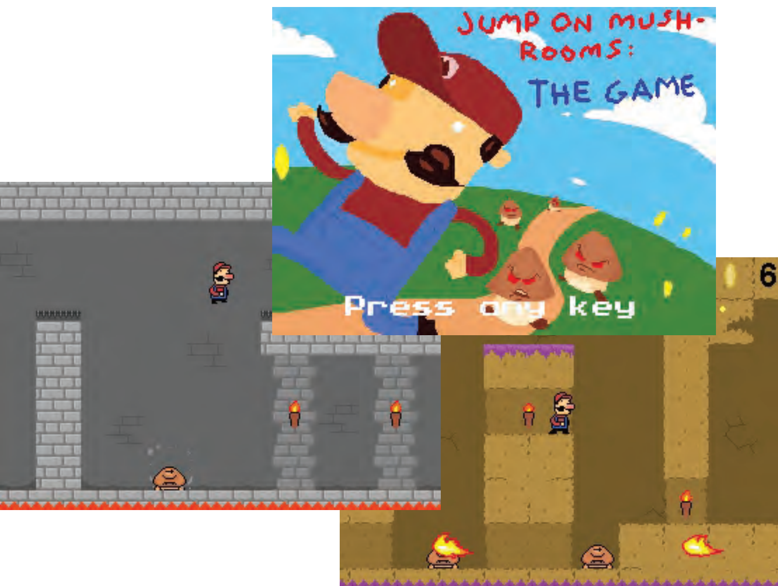
OPENAL32.DLL HATASI VE ÇÖZÜMÜ



Geçtiğimiz ay tam sürüm olarak verdiğimiz Psychonauts'a gelen tepkiler bizi gerçekten çok sevindirdi. Oyun dünyasının kıymetini bilmediği bir oyunu Oyungezer okurları adeta bağrına bastı. Ama bize gelen bir şey daha vardı ki, o da OpenAL hatası yüzünden oyunu çalıştıramayanların yardım talebiydi. Posta kutularımıza ulaşan mektupları cevapladık, forumlarımızda elimizden geldiğince yardımcı olmaya çalıştık, üzerine bir de sitemize haber girdik. Basın toplantısı da düzenlemeyi planlıyorduk ama kısmet olmadı. Onun yerine aranızda belki de hâlâ aynı sebepten ötürü oyunu oynayamamış biri vardır diye buraya bu açıklamayı koyuyoruz. Ahanda koyduk! Şimdi gelelim sorunun çözümüne. OpenAL, ya da tam ismiyle Open Audio Library, Psychonauts da dahil olmak üzere birçok oyun tarafından kullanılan ücretsiz bir ses yazılımı. Normal şartlar altında bilgisayarınızda aynı DirectX gibi yüklü olması gerekiyor, eğer yüklü değilse doğal olarak karşınıza bir hata mesajı çıkartıyor. Çözüm için yapmanız gereken tek şey http://tinyurl.com/openal adresindeki 552 kilobyte'lık dosyacığı indirip yüklemek. Ardından oyunu sorunsuzca çalıştırabilirsiniz. Eğer başka bir sorun yaşıyorsanız hepinizi dvd@oyungezer.com.tr adresine ya da tercihen forumlarımızdaki Psychonauts başlığına bekleriz. Hepinizi dediysek aynı anda demedik. Hoop, durun bir dakika! Teker teker gelin! Elimizde herkese yetecek kadar arrowhead var!

Jumping on Mushrooms

GERİ SAR, GERİ SAAAAR! ŞİMDİ OYNATALIM UĞURCUM



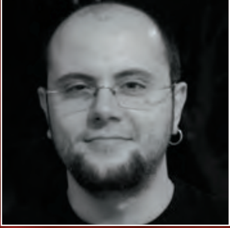
Çocukluğumuz mantarların üzerine zıplamakla geçti. Bir de kaplumbağalar vardı gerçi ama şimdi konumuz o değil. Konumuz mantarlar. Hem de ölü mantarlar. Öyle ki, üzerine zıplayınca canlanıyorlar. Bir de havada asılı duran bozuk paralar var. Ama yıllarca topladığımız yetti, artık doğal ortamlarına geri koyuyoruz paraları. Daha da önemlisi, dediklerimden bir şey anladınız mı? Evet, "bir diğer Mario oyunu" bu. Ama diğerlerinden farklı bir yönü var. Çünkü bu sefer oyunu tersten oynuyoruz! Son bölümden başlıyor, ilk bölüme ulaşmaya çalışıyoruz. Müzik bile tersten çalıyor. Ama işin asıl ilginç ve de oyunu zor kılan yanı, "imkânsız durumlar"dan kaçınma gereksinimimiz. Diğer bir deyişle normal bir oyunda yapamayacağınız hareketleri yapmaya çalıştığınızda kaybediyor ve o bölüme en baştan, pardon, sondan başlıyorsunuz. Mesela çok yüksek bir mesafeden aşağıya atladınız. Normal oyunda bu o mesafeyi zıpladığınız anlamına geleceğinden (ve normalde o kadar yükseğe zıplayamayacağınızdan) kaybediyorsunuz. Benzer şekilde her bölümde yerine geri koymanız gereken belirli miktarda para var. Daha azını veya daha fazlasını koyarsanız, normal oyunda topladığınız miktarla çelişeceğinden yine oyunu kaybediyorsunuz. Biz de böyle enteresan fikirler bulup oyun yapsak ya? Veya daha da önemlisi, biz de oyun yapsak ya?

360drc



Yiğitcan **DC Universe Online**'ı Superman'i dövdüğümüz ilk oyun olduğunu sanıyormuş. Okusanıza bi...

syf 17 >>



ŞİDDETE MEYYALİM VALLAHİ DERTTEN

Biraz sinirli kapattım bu ay 360drc'yi. Yüzyıllardır video oyunlarıyla iç içe yaşıyorsanız, ister istemez birtakım refleksler geliştiriyorsunuz. Bunlardan en haini, bir oyuna duygusal şekilde bağlanıp gereğinden fazla anlamlar yüklemek. Bu çıkmamış bir oyun da olabilir tabii ki. Önermenin çapını biraz genişletirsek, sektörü algılayış tarzımızın zaman zaman fena halde çuvallamamıza sebep olduğunu söylemek yanlış olmaz. Uzun lafın kısası, popüler bir internet sitesinin Dante's Inferno için yaptığı ön inceleme yazısı biraz gerdi beni.

Bildiğiniz ya da hemen bir sonraki sayfada öğreneceğiniz üzere Dante's Inferno, İlahi Komedya eserinden uyarlanıyor. Elbette ki oyunda Cennet ve Araf bölümleri olmayacak ancak oyunun yerleştiği arka plan itibariyle belli bir sorumluluk taşıması gerektiğini düşünüyorum. İnsanlık tarihinin en önemli dönemlerinden birinde, son derece önemli bir eser olan İlahi Komedya'yı kaleme almış olan Dante Alighieri oyunda da başkarakter olarak karşımıza çıkacak. Peki ölümünden çok sonra Rönesans dönemini ve aydınlanmayı etkileyen, Floransa'daki evi müzeye dönüştürülen, edebiyatın ve siyasi tarihin en önemli karakterlerinden biri olan Dante'nin bu güzide site tarafından 'badass' olarak lakaplandırılması nasıl bir cürettir? "Ellerinde bıçak taşıyan bebekler, milyonlarca lanetlenmiş ruh ve orağıyla badass bir ozan." Aferin, bravo. Boşboğazlar sizi…

Her neyse… Küçük bir eklenti yaptık bu ay çemberimizin içine ve oyun tarihinin en kötü repliklerini bulup çıkartmaya başladık. Şayet muhabbete katılmak isterseniz, gönderin yayınlayalım. Öte yandan GGJ kan oldu, nefes oldu. Her yeni oyunda, tanıştığımız her yeni insanda tazelendiğimizi hissettik. Teşekkürler ATOM.

Dolu bir haber maratonu içeride sizleri bekliyor. Tazelenmeye hazır mısınız?

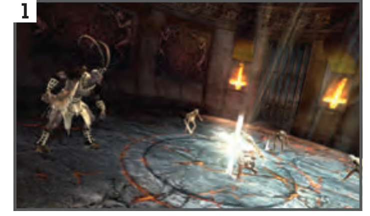
FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar



1- Cehennemin derinliklerine indikçe tıpkı eserin aslında da olduğu gibi azap daha da büyüyecek.

2- Çevre tasarımı direkt olarak Dante'nin anlattıklarından yola çıkılarak çiziliyor.





Dante's Inferno

BURADAN GİDİLİR YİTMİŞ İNSANLAR ARASINA

-FURKAN FARUK AKINCI

Dante Alighieri, 14. yüzyılın ilk yarısında Kuzey İtalya'nın karmaşık siyasi sahnesinde spotların altında olan bir karakterdi. Dönemin ve coğrafyanın söz sahibi gruplarından Guelfolar, imparatorluğa karşı Papalıktan yana tavır alırken, Ghibellinolar imparatorun yanında saf tutarak ayrıcalıklarını artırmak istiyordu. Bu karmaşık ortamda La Commedia'yı kaleme alan Dante, sırasıyla Cehennem, Araf ve Cennet-te geçen öyküsünü kendi ağzından anlatarak teolojik bir arka planda safını belli ediyordu. Bundan yaklaşık 200 yıl sonraysa Rönesans hümanizminin ışıldayan yazarı Giovanni Boccaccio eserin ismine Divina'yı ekleyerek çemberi tamamlıyordu. Yıl 2009… Eserin başına bu kez Electronic Arts logosunu koyuyoruz.

"MUTSUZLUK İÇİNDEYKEN, MUTLU ZAMANLARI…

Ozan Dante Alighieri'nin bizzat kendisini canlandıracağımız Dante's Inferno'da tıpkı eserde betimlendiği gibi cehennemin dokuz katını da ziyaret edeceğiz. Her bir kat bir öncekinden daha karanlık olacak. Derinlere indikçe günahlar daha fena, çekilen cezalar daha ağır bir şekle bürünecek. Yapımcılara göre uyarlama işinin büyük bir kısmı bitmiş durumda. Dante'nin zengin anlatımıyla canlanan eskizler son derece başarılı bölüm tasarımları olarak çıkıyor karşımıza. Hem bölüm hem de düşman tasarımları son derece iyi görünüyor. *Dead Space* gibi son derece kaliteli bir oyuna imzasını atmış EA Redwood Shores stüdyolarından da daha azını beklemezdik doğrusu (gerçi takımın hepsi *Dead Space*'i yapan ekipten değil). Tüm bu bölümler son derece zorlu bir mücadeleye fon oluşturacak. Kahramanımızın elinde devasa bir orak bulunacak ve Dante'nin eserindeki cehennemin grotesk yaratıklarına karşı savaşacağız. Kombo tabanlı savaşların yanı sıra birkaç büyük yaratık da kullanılabilir olacak. Örneğin devasa bir yaratığı süren bir düşmanla karşılaştığımız zaman, onu keserek kullandığı yaratığı ele geçirebileceğiz.

…ANIMSAMAKTAN DAHA BÜYÜK ACI YOKTUR."

Dante sadece elindeki orağı kullanıyor olmayacak. Aynı zamanda düşmanlarına birtakım büyülerle de karşı durabilecek. Elbette ki hayatta kalmak için bunları dengeli bir şekilde eşleştirmek gerekecek. Oyunun dikkat çekici bir diğer yanı da Dante'nin yolcuğu sırasında kendine yalvaran düşmanlarla karşılaşacak olması. Kendisini çektiği azaptan kurtarmamız için yalvaran bir ruhla karşılaştığımızda önümüze iki seçenek çıkacak: Affetmek ya da cezalandırmak. Tüm ilahi öğretilerde olduğu gibi doğru olanı yapmak güç ama ödülü büyük bir yola sokacak bizi. Her iki seçenekte de bir mini oyun tetiklenecek ancak affetmek seçeneği daha zor olacak. Ruhları kurtardığınız zaman topladıklarınızla hem Dante'yi hem de silahlarını geliştirebileceksiniz.



Oyunun piyasa çıkmasına daha bir yıl kadar bir süre var ancak işler gayet iyi başlamış gibi görünüyor. Kişisel olarak en çok merak ettiğim konulardan biri İlahi Komedya gibi ağır bir metnin konu anlatımına nasıl yedirileceği. Beatrice'in oyun içinde nasıl anlatılacağı da ayrıca bir merak konusu benim için. Ve acaba eserde Dante'ye eşlik eden ozan Vergilius (Vergil. Biri DMC mi dedi?) oyunda da olacak mı? Heyecanlanmamak elde değil ama? Neyse, biz bir açık kapı bırakalım da…

ŞCR / EA Redwood Shores

Dead Space (Ekim 2008)
Türüne çok yenilik getirmese bile Survival-Horror'ın son yıllardaki en iyi yorumlarından biriydi.

The Simpsons Game (Ocak 2007)
Atlamalı, zıplamalı, hoplamalı ve güzel grafikli Simpsons oyunu vasatın birazcık üzerine çıkan bir oyundu.


Kimin sırtındayız?



KISACA
Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: EA
Çıkış Tarihi: 2010'un ilk çeyreği
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Web Sitesi: www.dantesinferno.com

> Quake Live beta açıldı. Durduğunuz kabahat. > Leisure Suit Larry'nin dönüş tarihi belli oldu. Çok değil baharda burada. > Demigod multiplayer beta bu aralar açılmış olmalı. >>



BİR DİLİM RADYOAKTİF KEK DAHA ALMAZ MIYDINIZ?

Fallout 3'ün ikinci DLC'si The Pitt hakkında detaylar sığınaktan çıkmaya başladı. "Pitt"sburgh, Pennsylvania'dan kaçan bir köle (Werhner) ile karşılaşmamızla açılacak olan bölüm Werhner'in, mutasyona karşı Pitt'in liderinin bir ilaç geliştirdiğini iddia etmesiyle devam edecek. Pitt'e girdiğimiz anda ise bir köle rolü üstlenip ortamı deşmeye çalışacağız. Bundan sonrası tamamen hangi tarafı seçtiğinizle alakalı olacak. Zira baş-yapımcı *Jeff Gardiner*'a göre oyunun bu bölümünde iyi ya da kötü yok, sadece yapacak olduğumuz seçimler var. Orijinal oyunda bizi yanlarına pek yaklaştırmayan Raider'ları daha da yakından tanıma şansı bulacağız. Onlarla konuşacak, iş yapacak ve hatta verdiğimiz kararlarla hiyerarşik düzenlerini değiştireceğiz.
O değil de Pitt lideri Cahit Aral çıkmasın sakın? Radyoaktif ortam içinde yaşayıp mutasyona çözüm üreten kaç kişi olabilir ki?

MIZIKACILARDAN KORKMUYORUZ

DICE Summit 2009'da bir araya gelen oyun yapımcıları, oyun basınındaki not ortalamaları ve metacritic.com üzerinden giderek, oyun basınının yapım süreci üzerinde ne denli etkili olduğunu tartıştılar. THQ'dan *Danny Bilson* "oyunu kimin için tasarlayacağınız sorusunun yanıtı *kendiniz* olmalıdır" diyerek konuyu harlandırmış, üzerine de geliştirici ekiplerin en çok zaman harcadığı kodlama işleminin basının baskısı altında kalmadan yapıldığını da eklemiş. "Oyun inceleyen editörler yazmak zorundalar, biz de onlara yazacak bir şeyler veriyoruz" diyen Bilson, müzik, seslendirme ve hikâye gibi konuların oyunun notunu zıplattığını düşünüyor. Bilson'a göre bu öğeler tüketicilerden çok editörler için önem arz ediyor.

EA'den *Rich Hilleman*'a göreyse *WiiFit* gibi oyunların %60 not ortalamasına sahip olmasının hiçbir önemi yok. Zira bu tip oyunları oynayanlar oyun dergilerini zaten okumuyorlar.

Yapımcıların arasında espri yapan kişiyse Capcom'dan *Mona Hamilton* oldu: "İşin en kötü yanı notların bazen bir *Street Fighter 4* toplantısında ne kadar içildiğiyle orantılı olması." Toplantının sonunda tekrar söz alan Bilson, "sanatı nasıl numaralandırırsınız ki?" diye noktayı koymuş.
Biz de buradan kendilerine saygılarımızı sunuyor ve ofisimize daha fazla kuru pasta - limonata göndermelerini istiyoruz. Yoksa notlar düşecek, ona göre!



SQUARE BUHAR GÜCÜNÜ KEŞFETTİ

Steam dağıtım ağına dünyanın en büyük firmaları katılmaya devam ediyor. Valve, Square Enix'in oyunlarının PC sürümlerini Steam üzerinden dağıtmayı garantiledi. Bazı isimleri yan yana görmek hala garip gelse de sahneye çıkacak ilk oyun *The Last Remnant* olacak.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Peter Molyneux'nün aklındakiler

Justice diye bir proje çalındı kulağımıza. Her ne kadar firma tarafından aksi iddia edilse de proje o kadar gerçek duruyor ki karnımızdaki kelebeklere 'dur' diyemiyoruz.

Bir sürü oyun yaptık

Ankara'da günlerce uyumadan oyun yapıldı, eğlenildi, yenildi içildi. Ve ODTÜ ATOM'da düzenlenen GGJ'de dünya çapında en çok oyun çıkaran üçüncü ülke olduk.

Kriz bize mi yaradı ne?

Ülkemizdeki oyun pazarının büyümesi kendimizi iyi hissettiriyor. Son 3 ayda konsol satışlarında Nintendo %100, Sony %70 artış sağlamış Türkiye'de.

PSP'ye can geldi

Çok sevdiğimiz cihazın son nefesini vermesini beklerken duyurulan üç oyunla 'çok şükür' dedik. PSP için Rock Band ve yeni bir Assassin's Creed yapım aşamasında. Ama en bombası Little Big Planet'ın da küçük PlayStation'ımıza çıkacak olması.

Nintendo konuşanları tahtaya yazdı

Biz bilmiyorduk, meğer Nintendo her yıl "en çok Nintendo oyunu kopyası satılan ülkeler" listesi çıkartırmış. Çin, Güney Kore, Brezilya, Meksika, İspanya ve Paraguay. Evet, Türkiye yok listede... Ohhh...

Age of Conan babasız kaldı

Oyunun yaratıcısı Gaute Godager istediklerini yapamadığı ve oyunu dilediği pozisyona sokamadığı için istifa ettiğini açıkladı. Aynı zamanda Funcom'un kurucularından olan Godager'ın bu istifası hepimiz için bir sürprizdi.

Aliens RYO iptal edildi mi?

Ah ekonomik kriz ah… Ne beklenmedik şekillerde etkiliyorsun bizi. Dört gözle beklediğimiz Obsidian'ın Aliens RYO'su da kriz nedeniyle iptal edilen oyunlar arasına girdi bir rivayete göre… Baskıya girdiğimiz sırada aksini söyleyen bir yetkili henüz çıkmamıştı.

Left 4 Dead konulu... film oldu

İnterneti ve bol zamanı olan bazılarına saçmalama isteği "default" olarak geliyor herhalde. Birileri, başrolünde Left 4 Dead'in kadın karakteri Zoey ve zombiler olan bir… porno film yapmış. Kirli ellerinizi oyunlarımızdan çekin diyoruz!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> Meraklılarına duyurulur. > Yeni Tron oyunu yolda. İlkini devam ettireceğini düşünüyoruz. > Berkeley'de öğrenciler StarCraft üzerinden mantık ve matematik dersleri alıyorlarmış. Pisler!


Birinci olan ekip
Jelly Jam ve biz...

Global Game Jam 2009

ORADAYDIK... ŞİMDİ BURADAYIZ... AMA AKLIMIZ HÂLÂ ORADA... -FURKAN FARUK AKINCI

Önce kulağımıza fısıldandı, "acaba yapsak nasıl olur?" diye. Dedik ki "durduğumuz kabahat, ne lâzımsa söyleyin". Bir anda posterler ve banner'lar yağmaya başladı. Dile kolay, oyun sektörünün en prestijli organizasyonlarından birine ev sahipliği yapacaktı ODTÜ Teknokent ve ATOM. Heyecanlanmamak elde değildi. 30 Ocak – 1 Şubat tarihinde düzenlenecek olan etkinlikte ekipler tam 48 saat boyunca dünyayla eş zamanlı olarak oyun geliştireceklerdi. Bu daha önce ülkemiz sınırları içinde denenmemiş bir şeydi.

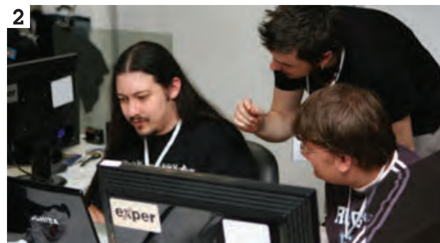
ANKARA AYAZI

Heyecanla beklenen ve titizlikle hazırlanılan an sonunda geldi ve Global Game Jam 23 farklı ülkede toplam 1650 geliştiricinin katılımıyla başladı.
Bu katılımcılardan 48'i Ankara'daydı. 30 Ocak sabahı ODTÜ Rektör Yardımcısı Tuncay Birand'ın konuşmasıyla açılan ve Teknokent Genel Müdürü Mustafa Kızıltaş'ın konuşması ve Turkcell yetkililerinin sunumları ile devam eden açılış bölümünde İmengi'nin patronu Erkan Bayol da son derece motive edici bir konuşma yaptı. Ardından herkes tanışmaya, kaynaşmaya başladı.
Günün ilerleyen saatlerinde ise hep birlikte heyecan içinde merkezden gelecek temayı beklemeye başladık. World of Goo'nun yaratıcısı Kyle Gabler'ın, Byzantine'in yaratıcısı Don Daglow'un ve GGJ kurucusu Susan Gold'un açılış konuşmalarıysa görülmeye değerdi. Akşam saatlerinde tema elimize ulaştı ve herkes tekrar bir araya geldi. Tema "birlikte oldukça problemlerimiz asla bitmeyecek" idi...
Ayrıca Türkiye'ye özel üç farklı sıfat düşünülmüştü: Vatansever, sıcakkanlı ve eksik.
Herkes kısa bir süreliğine birbirine boş boş baktı. Çok geçmeden şimşekler çaktı ve herkes ekibini kurmaya başladı. Ortam gerçekten görülmeye değerdi. Ellerinde pankartlarla grafik tasarımcısı, Flash üstadı ya da Java kompetanı arayanların yanında batağa dördüncü arayanlar da vardı. Ekipler kuruldu, toplantılar yapıldı ve herkes çalışmaya başladı. Kesinlikle tüm takımlar ilk defa katıldıkları bu organizasyonun havasını ve ruhunu özümsemeyi başarmışlardı. Evet, ortada bir yarışma vardı ancak herkesin öncelikli amacı eğlenmek ve ortamın tadını çıkarmaktı. Ama birisi kendini eğlenceye fazla kaptırmış olacak ki bozuk bir su ısıtıcıyı fişe takarak tüm binanın sigortalarını attırdı. Neyse ki koordinasyon ekibi "ikide bir işlerinizi kaydedin" diye geziyordu ve pek bir kayıp olmadı.

1- İkinci gelen ekip İkolo.

2- Üçüncü olan ekip LightHouse ve John Romero… (Şaka!)

1


2


ÜŞÜDÜK BİRAZ

İki günlük hummalı ve son derece keyifli bir çalışma sürecinden sonra ekipler jüriye işlerini gösterdiler. Biz de puanladık. Sonuçlar birbirine oldukça yakındı ancak bir tane birinci seçilmesi gerekiyordu. Ekranda görünen karakteri değil çevreyi kontrol ettiğiniz akıl dolu bir oyunla Jelly Jam grubunun Lucid adlı yapımlarıyla jürinin tercihi oldu. İkincilik İkolo adlı grubun No Bots Land adlı, üçüncülük ise Lighthouse'un Lost Colors adlı oyununun oldu. Oyungezer olarak herkesi sonsuz kere tebrik ediyoruz.

Bu arada dünya çapındaki bu organizasyona ilk kez katılan ATOM, işin altından alnının akıyla çıkmayı başardı. Altından kalkmakla kalmayıp bir de üzerine en düzenli çalışan ekip seçildiler. Ayrıca katılımcı 53 şehir içinde 13 oyun geliştirerek en çok oyun çıkaran üçüncü ülke olduk. Ürettik, eğlendik ve… Eğlendik. Bir sonraki Global Game Jam'i merakla ve heyecanla beklemeye başladık.





YANLIŞ ANLAŞILAN KORSAN KOPYACILAR

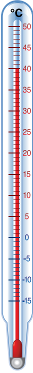
Valve diyor ki "korsan oyun oynayanlar sadece kötü hizmet alan müşterilerdir". Bunu demelerinin sebebiyse oyunların bölgesel tarihlendirmelerle piyasaya sürülmelerinden kaynaklanan gecikmelerin oyuncuları zorluyor olması. İş geliştirme uzmanı *Jason Holtman*'a göre oyunları dünyanın her yerinde aynı tarihte piyasaya sürmek tonlarca keşfedilmemiş müşterinin açığa çıkmasına neden olacak. Özellikle Rusya örneğinden yola çıkan Holtman oyun yapımcılarının oyunlarını aynı tarihte Rus pazarına açmasının korsan kopya kullanan oyuncuları büyük ölçekte azaltacağını savunuyor. Holtman'ı Türkiye'ye davet edip hep birlikte gümrüğe çay içmeye götürelim mi? Belki bu şekilde oyunlar zamanında dükkânlara gelir de korsanın önüne geçebiliriz.

ÖZGÜRÜZ AMA NE DERECE?



İnsanın kendini özgürce ifade edebilmesi elbette ki demokrasinin bir gereği ve en temel insan haklarından bir tanesi. Ancak insanlar tarih boyunca her yerde baskı ve sansür nedeniyle bir şekilde bu haktan mahrum bırakılmışlar. Geçen ay içinde Stockholm'deki Nobel Müzesi'nde düzenlenen sergi ve panelde işte bu konu tartışıldı. Panelin ana teması 'İfade özgürlüğü dünyann her yerindeki önyargı ve nefret mesajlarını korumak için kullanılırsa neler olur ve oluyor' idi. Panele akademisyenler, hukukçular ve basın mensuplarının yanı sıra bir de firma davet edildi: Postal 2'nin yapımcısı Running with Scissors. Ekip toplantıda ifade özgürlüğünün toplumsal reflekslere işlenmesi için her şeyi yapabileceklerini beyan ettiler. 'Onca firma varken...' demek istiyor insan...

40drc ATEŞ





"Tanınmış karakterlere dair olaylar ve kişiler göreceksiniz ancak şu an için tanınmış karakterlerin eski önemini yitirdiği bir gelecekteyiz."
("O zaman ne diye Leonard Nimoy'la o kadar çalıştın ve çalışmaya devam ettin?" diye sormak istiyoruz kendisine...)

Kaptan Kirk yani William Shatner'la çalışmayacağını açıklayan Star Trek Online'ın yapımcısı Craig Zinkievich



"Karakterim kirli işlere bulaşmış olduğundan şüphelenilen bir araştırma merkezini gözetim altında tutuyor ve muhtemelen işin içinde başkan da var."
(Keşke cast ekibi biraz daha seçici olsaydı demekten alamıyoruz kendimizi.)

Tarkan'ın "Yakalarsam hüp hüp" şarkısını Kiss Kiss şeklinde söyleyen ve Dead or Alive'da da oynayan Holly Valance, Red Alert kızlarına dahil oluyor.

GÜNEŞ KADİR HAS ÜNİVERSİTESİNE DOĞUYOR

Animeseverler, duyduk duymadık demeyin! 17 Mart'ta Kadir Has Üniversitesi Anime Kulübü tarafından Japon Kültür Festivali düzenleniyor. Ülkemiz için bir ilk olacak bu festivalde Tokyo Polytechnic Üniversitesi ülkemizi ziyaret edecek ve bu üniversitede manga bölümünde okuyan 15 öğrenci kendi çalışmalarını sergileyecek. 3 gün sürecek olan etkinlikte Japon yemeklerinden, Kendo'ya, filmlerden, animelere, Cosplay'den, 3D animasyon eğitimine kadar bir dolu aktivite olacak. Eğer Japon kültürüne yakınlık duyuyorsanız cennetiniz burası!

ÇARKLAR DÖNMÜYOR

Microsoft'un sertifikaları vergi iade fişlerine benziyor: Vaktinde halletmezsen, ne kadar para harcamış olursan ol, cebine beş kuruş dönmüyor… Eğer aniden *Gears of War* oyununuz çalışmayı durdurduysa çözümü işte burada: Epic'ten yapılan açıklamada probleme Windows'un oyun için olan dijital sertifika tarihinin dolması neden olduğu söyleniyor. Eğer oyununuzu açmaya çalışırken ekranda *"You cannot run the game with modified executable code. Please reinstall the game"* mesajı çıkıyorsa siz de mağdursunuz demektir. İşin ilginç olan kısmıysa yapımcıların da hazırlıksız yakalanması. "Bu bizim için de sürpriz oldu. Kesinlikle böyle bir hata beklemiyorduk" diyen Epic sorumluları, "sorunun çözümünü bulduğumuz anda sizlerle paylaşacağız" dediler.



TOP 20 PC



FM'nin tahtını kaybetmesi bizim için de sürpriz oldu. Ancak ne demişler? Değişmeyen tek şey… Susuyorum, tamam…

1 Warhammer 40K:Dawn of War II
THQ
Tahtın yeni sahibine hep birlikte "Hail" çekiyoruz.



02	Football Manager 2009	SEGA	Düştü
03	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros	Yeni
04	World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard	Düştü
05	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Düştü
06	The Sims 2: Apartment Life	EA	Çıktı
07	Command & Conquer 3: Red Alert 3	EA	Düştü
08	Spore	EA	Düştü
09	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Düştü
10	Call of Duty: World at War	Activision	Düştü
11	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard	Çıktı
12	Fallout 3	Bethesda	Düştü
13	CSI: New York	Ubisoft	Yeni
14	Football Manager Live	Ubisoft	Yeni
15	Left 4 Dead	EA	Düştü
16	Far Cry 2	Ubisoft	Düştü
17	FIFA Manager 09	EA	Yeni
18	Warhammer 40K Dawn of War Complete	THQ	Düştü
19	King's Bounty: The Legend	Nobilis	Yeni
20	Crysis	EA	Yeni

1- Yeni nesil grafikler ile daha karizmatik görünüyor olabilirsin, ama hep kel kalacaksın!

2- Bu şehirden güzel görünmesinin yanında daha çok etkileşim bekliyoruz.







ÇIKIŞ BELLİ DEĞİL





ŞCR / Sega

Aslında oyunun yapımcısı Amusement Vision ama o da Sega'nın bir kolu olduğundan bir şey değişmiyor.

Yakuza 2 (2006)
Serinin bir önceki oyunu PS2 platformundaydı ve hatta incelemesi de bir önceki sayımızdaydı.

Ryu ga Gotoku Kenzan! (2008)
1605 yılında geçen bu spin-off'un henüz İngilizcesi yayımlanmadı.



YAKUZA 3

YENİ NESİL DÖVMELİ OYUN -EREN OKKA

Bir dakika, Yakuza 3 zaten çıkmamış mıydı? İsmi de *Ryū ga Gotoku Kenzan* idi hatta? Aslına bakarsanız o kadar yaygın bir yanılgı ki bu, Sega yetkilileri bile yaka silker hale gelmiş. Halbuki *Kenzan*, Edo döneminde geçen bir yan üründen ibaretti ve ana hikâyeyle bağlantısı yoktu. Fakat Yakuza 3 bu sefer gerçekten geliyor, hatta geldi bile. Ben bu satırları yazdığım sırada Japon Playstation Network'e demosu düşmüştü, siz okuduğunuzdaysa yine Japonya'da piyasaya çıkmış olacak.

Kiryu Kazuma'nın macerası Yakuza 3'te kaldığı yerden devam ediyor. Haruka'yla birlikte artık sessiz sakin bir yaşam sürmeye karar veren Kiryu, tası tarağı toplayıp Okinawa'ya yerleşiyor ve burada bir yetimhane kuruyor. Ama adama bu dünyada huzur haram. Yetimhanenin bulunduğu yerin sahibi ve aynı zamanda Ryudo Ikka çetesinin lideri Shigeru Nakahara'nın başı hem yerel örgütler hem de adadaki askeri üssünü genişletmek isteyen Amerikan hükümeti ile derde girince yine iş başa düşüyor. Aslansın, kaplansın! Pardon, ejdersin Kiryu!



GTA IV'E RAKİP Mİ GELİYOR?

Başlıktaki abartı miktarını belirleyebilmek için henüz çok erken fakat görünen o ki Sega bu sefer kesenin ağzını iyice açmış. Yirmiden fazla firmayla ortaklaşa yapılan çalışmalarda Okinawa ve Tokyo'nun Kabuki-cho bölgesi oyuna neredeyse birebir aktarılmış. Bu bölgedeki bazı dükkanlarla çift taraflı reklam anlaşması bile yapmışlar. Diğer bir deyişle detay ve gerçekçilik had safhada. Seslendirmeler için yine ünlü sanatçılarla anlaşılmış ve oyunun "Loser" adlı tema müziği biz tanımasak da Japonya'da gayet başarılı bir rock şarkıcısı olan Eikichi Yazawa tarafından seslendirilmiş. Oyundaki hostesler Japon top modeller kullanılarak modellenmiş, yeni nesil grafikler sağolsun ara sahneler bildiğimiz sinema filmi gibi olmuş, diye uzar gider bu liste. Kime rakip olur kime olmaz bilmiyoruz ama Yakuza serisinin en güçlü yanı olan dramanın yine dibine vuracağımızı da hesaba katarsak gerçekten elle tutulur bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Peki aksiyon, ona ne oldu? Yakuza 3'te dövüş sahneleriyle ilgili en büyük gelişme, başlangıçta herhangi bir yükleme aşamasıyla karşılaşmıyor oluşumuz. Sokakta yürürken kamera açısı birden değiştiriyor ve hoop, kavga başlıyor! Dövüşlerin kendisi de eskisinden çok daha akıcı; hem özel hareketlerin sayısı hem de çevreyle etkileşim artırılmış. Yeni hareket öğrenmek için de enteresan bir yol keşfetmiş Kiryu. Örneğin tacize uğrayan bir kadın, arkasındaki adamın burnuna dirseğini geçirirken bu olayı izleyen karakterimiz hemen cep telefonunu çıkartıp videosunu çekiyor ve bu hareketi sonraki dövüşlerinde kullanabiliyor (koskoca Dojima Ejderi'ni kim taciz etmeye kalkışır orası belli değil). Ayrıca iki yeni sistem eklenmiş oyuna. Chase Battle'da tırsıp kaçan düşmanların peşine düşüyor, koşarken türlü türlü engelle karşılaşıyoruz. İstersek biz de kaçabiliyoruz ama bize yakışmaz, bize ters. Bir de Tag Tournament var ki kısaca dövüş arenası olarak tanımlayabiliriz.

Şiddetten uzaklaşıp keyfimize bakmak istediğimizdeyse bilardo, beyzbol, bowling, dart, golf, mahjong, poker, rulet gibi türlü türlü oyun içinde oyun Yakuza 3'te bizi bekliyor olacak. Hatta ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla karaoke bile eklemişler. Bayan arkadaşlarla ilgili bölüm de apayrı bir sistem, oraya girdik mi yazı alır başını gider. Ve biz şu anda alıp başını giden değil, bir sonraki paragrafta biten bir yazı istiyoruz.

SABREDEN DERVİŞ...

Japonlar orada, Japonlar burada, Japonlar buraya, eller havaya... Peki biz ne zaman oynayabileceğiz Yakuza 3'ü? Şimdi şöyle bir durum var ki Sega yetkilileri ısrarla oyunu batıya taşımayı henüz planlamadıklarını tekrarlıyorlar. Ama biz de ısrarla buradaki "henüz"ün altını çiziyoruz. Yakuza 2'nin Avrupa'ya gelmesi tam 2 yıl sürmüştü, elbet bu da gelir. Sonuçta şu anda dört adet seçeneğimiz var: sabredendervis@sega.co.jp'yi bizi bu kez 2 yıl bekletmemeleri için mail bombardımanına tutmak, bir an önce Japonca öğrenmeye başlamak, ya da ilk önce saymayı öğrenmek!

KISACA

Tür: Aksiyon/Macera
Dağıtım: Sega
Platform: PS3
Çıkış Tarihi: Belli değil
Web Sitesi: www.ryu-ga-gotoku.com/three/


-1-


-2-


-3-


-4-


-5-

FRAGMAN YAĞI

VERSİYON: 01

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

İlki basın tarafından çok da yüksek notlara layık görülmeyen ancak kendine has bir hayran kitlesi edinen Call of Juarez'in devamı olan Bound in Blood, son derece ilginç bir videoyla selamladı bizi. Spaghetti Western'lerin sert havasını son derece iyi yansıtan videoda kahramanlarımız, eee, nasıl diyelim, biraz pislik yapıyorlar. Arkadaş, biz bu muhabbeti yıllar önce yapardık apartman katından ama koca koca adamlar vahşi batıda birbirlerini böyle tahrik ediyorlarmış demek ki. Söz bitti. Siz bakın, biz de konuşalım.

SAHNE -1-

Adamlarımız yüksek bir tepeden aşağıda çalışan madencileri ve maden ocağının girişini kesmektedirler. Kekremsi ifadelerden de anladığımız üzere işin içinde bir pislik olacağı bellidir. Arıza çıkarmak isteyen adamlarımdan biri vahşi batı geleneği olarak ağzında bir şeyler gevelemektedir (tercihen tütün). Tepenin aşağısında ise yumurta suratıyla biri 'hele hele' terennümüyle çalışmaktadır. Fakat önünde dinamit lokumlarına bağlı olan fünye vardır.

SAHNE -2-

Ve adamımız az önceki ifadesini bütünleyecek bir hareketle aşağıda çalışan elemanın kafasının ta orta yerine tükürür. Kafasında şapka olan eleman enzimin ağırlığıyla kellesine bir şey indiğinin farkına varır. Yalnız o değil de, arkadaş fena sallıyormuş gırtlaktan. Bizim ortaokulda böyle tüküreni direkt adam sınıfına sokarlardı.

SAHNE -3-

Az önce 'hele hele' diye çalışan yımırta suratlı elemanımız 'la noliy?' nidasıyla sümsüklü kafasını göğe doğru çevirir. Tepenin üzerinden iki fırlama tip kendisine doğru seğirtmektedir. Alelacele alarm verilir ve yımırta eleman arkadaşlarını da olaya dahil edip tepeye doğru sıkmaya başlar. Çatışma çıkmıştır ve ortam iyice kızışmıştır. Artık geriye dönüş yoktur. Orası vahşi batıdır, sert adamların mekânıdır ve silah bir kere çıktı mı illâ ki birileri aşağı inecektir.

SAHNE -4-

Fakat daha ilk hamlede alnının çatına kurşunu yiyen sümsüklü ve de yımırta eleman az önce kurduğu düzeneğin üzerine yığılır. Böylece madenin girişinde çatışan arkadaşlarını da kendiyle birlikte götürür. Bir taşla yaklaşık 15-20 kuş vurmuş olan balgamlı eleman ve arkadaşı yukarıda hâlâ gülmektedirler. Orası vahşi batıdır, sert adamların mekânıdır ve ortalıkta bir fünye varsa mutlaka dinamit de vardır.

SAHNE -5-

Görev tamamdır. Adamlarımız bir balgam enzimi ve bir kurşuna koca maden tayfasını indirmişlerdir. Cool olmak kurumunu kim icat ettiyse sağ olsun, var olsundur. Olan yine figüranlara olmuştur. Oyun videosu da olsa insan insandır. Bu kadar pislik de çoktur. Ama neyse ki orası vahşi batıdır, sert adamların mekânıdır ve ortada birkaç figüran varsa mutlaka b.k yoluna gidecektir. Geçmiş olsun.





STREET FIGHTER 4 COLLECTOR'S EDITION KAZANMAK İSTER MİSİNİZ?

Aşağıdaki soruyu doğru cevaplayan bir kişiye Aral İthalat katkılarıyla bir adet Street Fighter 4 hediye ediyoruz. Hem de Collector's Edition! Paket içeriğinde iki adet figür, "The Ties That Bind" adlı animasyon filmi ve alternatif kostüm seçenekleri bulunuyor. Ofiste açmadan saklamak konusunda bize sıkıntılar yaşatan hediyenizi bir an önce gelin alın, yoksa biz fena çökeceğiz üzerine! İşte sorunuz:

"Street Fighter 4 ile seriye katılan 6 yeni karakter hangileridir?"

Cevapları oyungezer@oyungezer.com.tr adresine doğru gönderen oyungezerler arasında yapacağımız çekilişle bir kişi oyunun sahibi olacak. Sonra da biz kendisini ziyaret edeceğiz.

CON/AN 5 CONVENTION ANADOLU

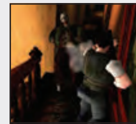


En yaratıcı isimli FRP Convention'ının beşincisi yine Anadolu Üniversitesi FRP Topluluğu tarafından organize ediliyor. Anadolu Üniversitesi Bilgi ve Zekâ Oyunları Kulübü bünyesindeki FRP Topluluğu son derece aktif bir kuruluş. Ülkemizdeki RP ve alternatif eğlence kültürüne büyük katkılar sağlayan etkinliğin katılım oranı da diğer Convention'lara göre oldukça yüksek. Masaüstü FRP'nin yanında, kart ve minyatür oyunlarla LARP'lar da etkinlik dahilinde oynanacak. CON/AN 14 ve 15 Mart tarihlerinde Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yunus Emre Kampüsü yemekhanesinde organize edilecek. Diğer convention'ların aksine şehir dışından gelenlerin de düşünüldüğü etkinlikte katılımcılara kampüs yurtları dahilinde konaklama hizmeti de sunulacak. Yani otel gibi ekstralarla uğraşmayacaksınız. Bu sayede çok sağlam arkadaşlıklar edineceğinize eminiz. Oyungezer olarak basın desteği verdiğimiz CON/AN 5'e katılmak istiyorsanız kessaf2@gmail.com adresinden Caner Pınarbaşı ile ya da sarpkurkcu@gmail.com adresinden Sarp Kürkçü (hadi canım!) ile bağlantıya geçebilirsiniz.

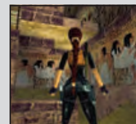
HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



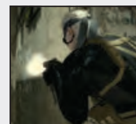
Tarihin en kötü oyun diyaloglarını seçiyoruz. Ciddi atmosfer yaratayım derken kalemlerinin ucu kırılan, klavyelerinin tuşları sökülen yazarlara son. Biz başlatalım, siz gerisini getirin. Bir diyeceğiniz olursa faruk@oyungezer.com.tr adresine diyebilirsiniz.



1 Resident Evil (1996)
Orijinali: "Here's a lockpick. It might be handy if you, the master of unlocking, take it with you" - **Barry Burton**
Meali: "İşte bir maymuncuk. Eğer alırsan süper bir alettir, her şeyi açar, al sen bunu."
Demek ki: Barry Burton, Jill'i satmış olmanın huzursuzluğuyla düğümlenen bağırsaklarını açmaktadır.



2 Tomb Raider 3 (1996)
Orijinali: "I must take care of this freakin' mystery."
Meali: "Bu çılgın gizemi çözmeliyim."
Demek ki: Sana bunun için para ödüyoruz.



3 Metal Gear Solid 4 (2008)
Orijinali: "Huh?"
Meali: "Oha?"
Demek ki: Babam, bi de şaşırma artık şu yaşında.



Evet, obez, sıska, sırık, yani istediğimiz her tipte karakter yaratabileceğiz..

DC Universe Online

SUPERMAN'İ EVİRE ÇEVİRE DÖVEBİLECEĞİMİZ BİR OYUNUN KÖTÜ ÇIKMA İHTİMALİ NE OLABİLİR Kİ? -YİĞİTCAN ERDOĞAN

İnsanların fikirlerinin bu kadar çabuk değişmesi çok inanılmaz bir şey değil mi ya? Çok değil, üç sene önce, şu an sizlere tanıtmaya çalıştığım oyunun planı bile saçma geliyordu insanlara. Sony'nin DC Universe'inin yerine Cryptic'in Marvel Universe'i yapım aşamasındaydı. Herkes Heath Ledger'ın Dark Knight'taki performansından değil, Alfred Molina'nın Spider-Man 2'deki performansından söz ediyordu. Şimdi, Nolan'ın dahiyane elinin de katkısıyla herkes gözlerini DC evrenine çevirmiş durumda. Wonder Woman'ın senelerdir lafta kalan filmine oyuncu aranıyor, vasat Superman Returns, Man of Steel adında bir devam filmine dönüşüyor ve evet, Sony Online Entertainment DC Universe Online üzerinde çalışıyor. Gelin tüm diğer DC ilgisini bir kenara bırakalım ve ismimizin Sinemagezer yerine Oyungezer olmasının bir sebebi olduğunu varsayıp, gözlerimizi DC Universe Online'a çevirelim. Ya da artık ben çevireyim, siz bana çevirin ya da üç deyince aynı anda çevirelim... dur tam çözemedim; Serpil, nasıl yapıyorduk bunu?

(Şöyle başlayabilirsin Yiğit, "*DC Universe Online, endüstrinin artık WoW tipi olarak yaftalamış bulunduğu normdan ayrılmayı amaçlayan bir oyun*". - Serp.) Hah, hoşuma gitti, evet. DC Universe Online, endüstrinin artık "WoW tipi" olarak yaftalamış bulunduğu normdan, yani tuşa basıp farazi zarın atılmasını bekleme üzerine kurulmuş oyun tipinden ayrılmayı amaçlayan bir oyun. Oyun, amacı bakımından geçen sene bu zamanlar ön incelediğimiz *Champions Online*'a çok benziyor. Ve yine onun gibi, PC'yle beraber bir konsola da çıkacağı için (*Champions* 360'a, DCUO PS3'e çıkıyor) bu amacı, oynanışını aksiyon eksenine oturtarak başarmayı deniyor. Yani DC Universe'ün aksiyonu standart bir DVO'dan çok daha anında tepki verecek, doğaüstü yetenekleriniz bile bir tuşa basıp kaç hasar vuracağınızı ummaktan daha fazlasını isteyecek. Yanlış anlamayın, DC Universe hâlâ xp toplayıp yeteneklerinizi geliştirdiğiniz bir oyun, hatta oyunun bu kısmı da -ben az sonra bahsedince göreceksiniz- oyunu farklı yapan yönlerden biri. Sadece diğer DVO'lar kadar merkezi bir öneme sahip değil.

Sınıfsız bir yaşam için süper kahramanlar devrime!

Bunun en büyük sebebi de DC'de sınıfların olmaması. SOE'nin mantığı ve oturtmaya çalıştığı sistem, "bir kahraman her duruma adapte olabilir" fikrinden geliyor. Kahramanımızı çok detaylı bir süreç sonucunda yarattıktan sonra ona bir ana yetenek, bir de hareket etme yeteneği seçiyoruz. Oyuna girmeden yaptığımız tek seçim bu... ama oyuna girmeden mi dedim? Evet sanırım dedim. Neden biliyor musunuz? Çünkü DC Universe Online size oyun başında sınıf seçebilme yetisi değil, oyunun içinde odaklandığınız noktayı değiştirebilme yetisi veriyor! Duruma göre ofansif veya defensif modlarınız arasında seçim yapıyorsunuz. Her yeteneğiniz seçtiğiniz moda göre değişiyor fakat hareket etme yeteneğiniz (uçma, akrobatik hareket [Catwoman'ı düşünün], süper hız vb.) her halükarda aynı kalıyor. SOE'nin bunu yapmaktaki amacıysa oyunun neden normun dışına çıkmakta bu kadar niyetli olduğunu gösteriyor. SOE solo oynamaktan da, bir grupla oynamaktan da eşit derecede zevk alabilmemizi istiyor.

Bunların dışında DC Universe Online'ın endişe yaratabilecek/heyecan verebilecek birçok noktası daha var. Champions'ın evren olması için inşa edilen evrenine kıyasla üç büyük şehirli DC evreninin nasıl bütünlük hissi verebileceği, konsol oynanışıyla PC oynanışının arasındaki farkın nasıl ele alınacağı... Eğer bakarsanız onlarca problem veya artı görebilirsiniz DCUO'da. Fakat bir şey daha görebilirsiniz, potansiyel. DVO endüstrisinin en sağlam adamları tarafından yapılan bir DVO'dan, yapmaya çalıştığı şeyi yapma nedeni ne olursa olsun, olumlu şeyler beklememek elde bile değil.

Kısaca

Tür: Devasa Online
Yayıncı: Sony Online Entertainment
Çıkış Tarihi: 2009
Platform: PC, PS3
Site: dcuo.station.sony.com

1- Oyunun arayüzü tanıdık fakat normalden basit olması için tasarlanıyor.

2- DCUO'da temiz yüzlü kahramanlarımız da unutulmuş değil tabii ki.


1


2

ŞCR / Sony Online Entertainment

Birbirimizi kandırmayalım, SOE'yi bir cümleyle açıklamanın hiçbirimize faydası yok.

EverQuest (1998)
DVO dünyasını kökten değiştiren bir oyundu. 3 boyutlu ve müthiş grafikliydi, sistemi bağımlılık yaratıcıydı ve bu sebepler DVO'ların kitlelere yayılmaya ilk defa başlamasına sebep oldu.

Star Wars Galaxies (2003)
İlk çıktığında müthişti, nefes kesiciydi ve sersemleticiydi. Sonra müthiş, nefes kesici ve sersemletici olmasını sağlayan her köşesi budandı ve elimizde eh, pek fena değil ve iyidir iyi olan bir oyun kaldı.



GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz



1 ALAN WAKE

YENİ CÜMLELER

Alan'dan uzun süredir haber alamayınca dedik ki "tamam, proje patladı, korkularından söyleyemiyorlar." *(Hatta "Alan Fake" diye özetliyorduk biz bunu -Serp.)* Bir oyunun yapımı gereğinden fazla uzayınca sonu pek hayırlı olmuyor bildiğiniz gibi. Ne var ki Alan'ın bizzat kendisinden gelen bir mektup tüm kimyamızı altüst etti. Alan kendini kaleme aldığı mektupta, yeni yazdığı kitabındaki ana karakterle artık adaş olduklarını, karısının adının Alice olduğunu, hikâyenin kendini baştan yazdığını anlatıyor. Konunun ayrıntılarına dair önemli ipuçları elde ettiğimiz mektupta Alan, Alice'in parfümünü tişörtünün üzerinde kokladığını ve en ilginci hikâyenin türünün sürekli değiştiğini söylüyor. Demek ki Bright Falls'da birileri hâlâ uyanık. Şu rüzgâr bizi de oraya savursa artık…

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Henüz açıklanmadı.
Bize göre: Bu yılın sonuna doğru bir sürpriz yapabilir.







2 ASSASSIN'S CREED 2 HANİMİŞ ANIMUS?

Ubisoft konuyla ilgili yorum yapmaktan kaçınıyor ancak oyunun 1700'lerde geçeceğini biliyoruz. Firma içinden alındığı iddia edilen yorumlarda oyunun Çin'de ya da feodal dönem Japonya'sında geçeceği de söylenmişti. Ne var ki okların tümü Fransız Devrimi temasını işaret ediyor. 1789'da başlayan ve tüm Avrupa'ya ilham veren olayların AC2 için harika bir arka plan olacağını düşünüyoruz. Yine firma içinden olduğu iddia edilen bilgiye göre oyunun açılış videosu, Venedik'te bir maskeli balo esnasında yaşanan bir suikasti konu alıyor. AC'nin bir üçleme olacağını düşünecek olursak son oyunun nerede noktalanacağını şimdilik tahmin edemiyoruz.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Henüz açıklanmadı.
Bize göre: Bekleyeceğiz ve biraz daha bekleyeceğiz.











3

SPLINTER CELL CONVICTION

SAM GÜN YÜZÜ GÖRÜYOR

Sürekli karanlıklarda takılan kahramanımız bu kez günışığına çıkacak. Oyunun geneli gündüz operasyonlarını konu alacak. Projenin ilginç olan kısmıysa üç boyutu destekleyecek olması. Böyle söyleyince burun kıvırdınız değil mi? nVidia'nın yeni teknolojilerinden nVision'ı destekleyecek oyunlardan biri de Conviction olacak. Yani destekleyen bir ekran kartı ve monitörle birlikte oyunu ekran dışına taşırıp oynayabileceğiz. Elbette ki üç boyut sağlayacak bir gözlük yardımıyla.

Resmi çıkış tarihi: 30 Haziran 2009
Bize göre: Ubisoft dediyse yapar.





4

SINGULARITY

EŞSİZLİK KURAMINI ÖĞRENİYORUZ

Çeşitli bilim dallarında birçok eşsizlik kuramı vardır. Bu kez zaman içindeki eşsizliğimizle âlâkalıyız bildiğiniz üzere. Aynı anda hem yeni Wolfenstein hem de Singularity'yle uğraşan Raven gördüklerimiz itibariyle işin altından alnının akıyla çıkacak gibi. Belli ki TMD'nin (Time Manipulation Device – Zaman Çarpıtma Aygıtı) kullanımı gerçekten büyük esneklik sağlayacak. Cihazı düşmanların üzerinde kullandığımız zaman hızlı bir şekilde yaşlanabiliyor ya da plasenta haline geri dönüyorlar. Cihazı nesnelerin üzerinde kullandığımızdaysa o nesnenin, içinde bulunduğumuz zaman diliminde eski haline gelmesini sağlayabiliyoruz. TMD'nin bundan daha farklı kullanım alanları da olacak. Raven, TMD haricinde oyunda bir de Chronolight adlı bir cihazın daha olacağını ve bunun oyuncunun içinde bulunduğu zaman diliminden farklı zamanlardaki mesaj ve objeleri göstereceğini açıkladı.

Resmi çıkış tarihi: Bu yıl içinde.
Bize göre: Son çeyreğe yetişir büyük olasılıkla.





5

GOD OF WAR III

EPİK Mİ DEMİŞTİNİZ?

Oyun odasında açık ağızları ve ifadesiz suratlarıyla ekrana bakan OGZ editörleriyle temizlikçi teyzenin "her yeri salya etmişiniz, ne biçim insanlarsınız" haykırışı. Böyle bir sahne var aklımda ama öncesi karışık biraz. Ne biçim insan bu videoyu yapanlar? Senin benim gibi mi acaba? Ya da oyun da bu video kadar iyi çıkacak mı? Karmaşık düşünceler eşliğinde bakakaldık GoW'un yeni videosuna. Epik isteyen hayranlara 'alın size epik' dermiş havasındaki videoda Kratos'un kalabalık bir düşman topluluğuna girişini, o topluluğu açmaya çalışırken yavaşlamasını, düşmanların Kratos'un üzerine onar onar çullanmasını ve kahramanımızın elindeki aslan pençesini andıran yeni silahlarını görebiliyoruz. Hatta tüm bu olan bitenler, Olympos tanrıları öncesinde dünyaya hükmetmiş olan devrik tanrılar Titanlardan birinin sırtında gerçekleşiyordu. Huzurlu uyu Homeros!

Resmi çıkış tarihi: Belli değil.
Bize göre: 2010'un ilk çeyreğidir olayımız. Halaya durduk, bekliyoruz.



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.

Dövüş esnasında rahat giyinmen şart. Hareketlerini bu kıyafetlerin içinde yapacağını düşünmüyorsun, değil mi?

Onunla sakın yumruk atmaya kalkma, sakın!

O saçlar da kesilecek, unutma!

Bu baldırları biraz daha çalıştırman gerek Kristincim. Chun-Li'nin tekmelerini savurabilmek öyle kolay bir iş değildir.

Hele ki bununla Chun-Li'nin özel hareketlerini yapmayı aklından bile geçirme!

Kristin aslen Vancouver, Kanadalı. Eh, Uzakdoğulu birini bulamadınız mı yahu?

CHUN-Lİ SENİN BEDENİNE FAZLA BE KRISTIN

Bu ablamız Clark Kent'i epeyce fıtık etmişti. Şimdiyse bizi fıtık edecek gibi. Önyargılı olmayalım diyoruz ama bu kadar antipatiği de zor bulunurdu hani. Zamanında çekilen Street Fighter filminin de maalesef bir halta benzemediğini düşünecek olursak film hakkında umutlanmalı mıyız bilemiyoruz. Ancak bir şekilde bu filmle ilgili iyi hislerimiz var. Ah bir de ana karakteri sevip bağrımıza bastığımız biri oynasaydı çok daha iyi olurdu ama ne yapalım? Artık Balrog'u oynayan Michael Clark Duncan'ın şirin suratıyla avunuruz biz de…



ARTHAS DA BİZİ GÖRECEK Mİ?

BlizzCon 2009 detayları açıklandı. Anaheim Convention Center'da yapılacak olan etkinlik 21 ve 22 Ağustos'ta yapılacak. Hemen takvime bakıyoruz, etkinlik Cuma ve Cumartesi günlerine denk geliyor. O tarihlerde Los Angeles'da olabilirseniz sakın kaçırmayın zira Blizzard bu kez etkinliğin çapını daha da genişletiyor. Normalde üç toplantı salonunda yapılan etkinlik bu kez dört salona çıkacak. Âdet olduğu üzere her BlizzCon'da bir sürpriz oluyor. Bu kez de muhtemelen WoW için yeni bir eklenti paketi duyurulacak. Ya da Warcraft IV?

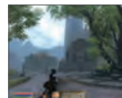
"SEVGİLİYE RYO ÖĞRETMENİN"

5 YOLU

Aşkım bak bu Pip-Boy!



1 Karakter yaratımından başlarsanız gideceğiniz çileli yol kısalacaktır. Gerçi teker teker tüm özellikleri anlatmaya kasmak dünyanın sonunu getirebilir ama başka çare var mı?



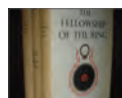
2 Karakteri yarattınız, artık dış dünyaya açılma vakti. Alabildiğine uzanan haritalarda nasıl yol bulunacak? Hele ki sevgilinizin yön algısı kıtsa işiniz daha da zor. Çaresiz anlatacaksınız, "bu quest haritası, tamam?"



3 Tüm bunları aştınız ve bir rahatlama kahvesi koymaya gittiniz. Ama içeriden gelen sesler kesilmedi, değil mi? Ne oldu, karakter kımıldamıyor. Her görülen parlak nesne loot'lanmış ve haddinden fazla şey taşınmaya başlamış. Boşaltınız.



4 İlk görevleri alıp yaparken mutlaka yanında olun. Olun ki macera daha başlarken bitmesin. NPC'ler size sırt çevirmesin. Hayır, başıma geldi oradan biliyorum.



5 Ya da siz en iyisi baştan alın. Hiç RYO alemine girmemiş bir sevgiliniz varsa alın üçlemeyi hediye edin. Dönerse zaten sizindir. Dönmezse hiç koşmayın peşinden, otu-run kendiniz oynayın.

OYUNEZER!

SERİ KATİL(İ) OYUN İSTİYORUM

Siz bir garipsiniz sayın oyuncu. Her yıl önünüze onlarca, yüzlerce oyun çıkar. Bunların her biri ayrı telden çalar, illâ ki ağzınıza lâyık bir şeyler bulunur içlerinde, olmaması mümkün mü? Yüzlerce oyun diyorum, onlarca A kalite yapımdan bahsediyorum. Ama kime sorsan "nasıl bir oyun istiyorsun?" diye, cevap aynı; "*Grim Fandango 2* yapılsın". Hey yarabbi. Olmaz canım, onun bir hikâyesi vardı, anlattı, bitti. "Öyleyse *Baldur's Gate 3* isterim." Sessizlik…

Daha da garip olan, bir devam oyunu açıklandığı andan itibaren ilk fısıldaşmaya başladığımız şeyin "hayatta ilki gibi olamaz, kesinlikle beceremeyecekler, mümkün değil, cık" diye başlayan ve asla sonu gelmeyen bir güvensizlik beyanatı olması. Ama sen değil miydin yıllardır *Fallout 3* yapılsın diye dualar eden, imzalar toplayan, forumları kaynatan? Niye böyle olduk şimdi?

Niye böyle olduk, söyleyeyim… Bitmiş oyunlara devam bölümleri yapılmasına karşı bağımlılık geliştirdik de ondan. Bizi hasta ettiler resmen, oyunlarda tutarlılık arayan genimizi buldular ve üstünde tuhaf deneyler yaptılar, anlamsız devam oyunlarının bağımlısı olduk. Birkaç yılda bir, iki doz *Final Fantasy*, bir ölçek *Tomb Raider*, her yemekten sonra bir tablet *Zelda*, alıştık haliyle. Sanıyoruz ki oyunların son sahnesi aslında bir şakadan ibaret. Haklıyız da… Adamlar resmen dalga geçiyor, bitti sandığımız oyunlar, öldü sandığımız karakterler, yok oldu diye üzüldüğümüz şehirler birkaç yıl sonra hortlayıveriyor. Hem de öylesine "biz yaptık oldu" türü bir bağlamayla geliyorlar ki karşımıza, havaya girmek için "yemiş" taklidi yapmak zorunda kalıyoruz.

ORTAK BÖLENLERİN EN BÜYÜĞÜ: BEŞ

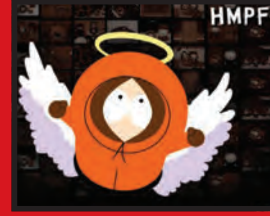
Hani eşsiz bir evren yaratırsın, yıllarca üzerinde çalıştığın, vazgeçemeyeceğin bir dünya vardır ortada, Star Wars'dur mesela, Orta Dünya'dır, o zaman kimse de ağzını açıp tek kelime edemez, yine mi bu seri diye… Ama sen *Resident Evil*'sın yaa! Altı üstü birbirinin aynısı zombilerle dolu "herhangi bir yerde" geçen, "herhangi bir konu" çevresinde dolanan bir "vur-yok et-sprey sıkıp iyileş" oyunusun. Numaran kaç? 5! BEŞ yahu! Aradaki onlarca küçük parçayı filan görmezden gelsek bile, beş nedir? Beş kez üstünden geçmeye değer ne var ki ortada? Ha pardon, iyi satmıştı önceki bölümler değil mi? Peki o zaman sürekli kendini kıyaslayıp durduğun sinema endüstrisine bir dönüp bakar mısın rica etsem? *Titanic 2* yapıyorlar mı mesela? O da çok satmıştı ya hani… Ama yapmıyorlar. Neden? Çünkü o gemi battı. O film bitti.

Total War, *Civilization* gibi gelişmeye devam eden strateji serilerine ya da *Call of Duty 4* gibi kendini aşmak için yeniden doğan bazı özel oyunlara sonuna kadar kapım açık. Fakat bir hikâyesi varmış gibi yaparken bir yandan da "tamam mı devam mı" sorusunu yaratıcı ekibine değil, pazarlama departmanına soran oyunlara katlanamıyorum. *Silent Hill* gibi müthiş göndermeleri, tuhaf ve çekici tin yolculukları olan bir oyunun abuk subuk değişikliklerle sözde evrimleşmesini yüreğim kaldırmıyor. Ne evrimi ya? Maymuna döndü oyun? Çok mu zor gerçekten, bu kadar mı korkuyorsunuz yeni bir isim yaratmaktan? 10 yıllık bir efsaneye duyduğumuz saygıya bi elleşmeseniz? Onun yerine merakımızı gıdıklayacak yeni bir şeyler yapsanız? İçinde hemşireler yok diye oynamayacağımızı mı sanıyorsunuz? Zaten o hemşirelerin Silent Hill 2'den sonra hâlâ ne işi var oyunda? İnsanlığın "iğne korkusu" diye bir ortak sorunu var da ben mi bilmiyorum?

SIRADAKİ? SEN DEĞİL LARA… SIRADAKİ

Ben ne *Sanitarium 2*'yi bekliyorum, ne *Planescape Torment*'in "devamını" istiyorum. Canım çektikçe dönüp oynamak, zaman zaman hatırlayıp gözlerimi yere dikerek hüzünlenmek, arada bir muhabbetini açıp iç çekmek yetiyor. *Psychonauts 2* değil, daha çok Tim Schafer olsun istiyorum oyun dünyasında, aklındaki yeni fikirlere yeni isimler vermekten korkmayan, bizi de salak yerine koymayan cibilliyetli birileri gelsin, başka bir şeye ihtiyacım yok.

Ama biliyorum, *Diablo III*'ün ismini ilk gördüğümde kalbimin nasıl attığını da hatırlıyorum, Lionhead yapımcılarının bloglarında *Fable III*'e ait bir şeyler bulurum umuduyla dolanmaya başladığımı da itiraf ediyorum, *Thief IV*'e ağzımın suyunun aktığını, *Civilization V* çıktığı günden sonra beni bir daha buralarda göremeyeceğinizi filan… Hepsinin farkındayım. Ama hiç üstüme almıyorum suçu. Hepsi pis tembel yapımcıların işi. Diyorum bak, bizi alıştırdılar, temcit usulü olmadıkça pilav yemeyen bir nesil yarattılar. Genlerimizle oynadılar. Yediler bitirdiler be yeni şeylere duyduğumuz merakı! Pisler!



İsmi Kenny değilse, yarattığınız karakterin hikâye gereği ölmesi gerektiğine karar vermeden önce iki kez düşünün. Sonra devam oyunu günü geldiğinde çok ilginç bir şeymiş gibi "yok bu o değil, klonu" demek zorunda kalıyorsunuz, yemiyoruz. You bastards!



Film endüstrisi de oyun dünyası gibi olsaydı Titanic 2'nin şöyle bir konusu olacaktı: Büyük kazadan sonra dev transatlantik, Atlantis'e doğru gizemli bir yolculuğa çıkar, orada Leonardo DiCaprio'yu neler beklemektedir, neler…



Kendini Silent Hill'de bulan tüm kahramanların ortak bir cinsel takıntısı olması o dünyanın bir başka gizemi mi, yoksa TeamSilent'ın bilinçaltından fırlayan "ne güzel düşman yaptık, yenisini bulmaya uğraşmayalım" mesajı mı?



İşte devam projeleri konusunda oyun dünyası kadar tuhaf olmayı başarabilen iki şeyden biri bu albümde: The Unforgiven III. Tutan şarkının devamını yapmak nedir acaba Metallicacım?



Mevzuyu çok uzatırsanız da Jason Voorhees gibi ormanda başlar, uzayda bitersiniz. Geçmiş olsun.

AYIN EZENİ



Serpil Ulutürk

Kendisini bu sayfada gördüğümüze inanamıyoruz… Neden diyecek olursanız, oyunlara sanki narin birer çiçekmiş gibi davranır, sevmediği oyunları yermektense "ya..hımpf.. lütfen bu oyunu sen yazar mısın?" diye nazik hamlelerle bizlere satar hep Serpil. Oyunlara kıyamayan, pamuk gibi bir oyuncudur kendisi. Adeta oyun dünyası için gönlünde "serpilecek" bir yer ayırmıştır... Ama onun da sabrının bir sınırı varmış demek ki.

I AM ALIVE

HAYATTAYIM, SESİMİ DUYAN VAR MI? - K. MEHMET KENTEL

Bir adam, üstü başı toz olmuş, yorgun ve bitkin, koşuyor yıkıntıların arasında. Peşinde üç kişi, adamda istedikleri bir şey var belli ki, kovalıyorlar. Ayağı takılıyor adamın, yere kapaklanıyor. Cam zeminde kendi yansımasını görüyor. Kalkıyor, geri çekiliyor, derken peşindekiler yetişiyor ona. Yaklaşıyorlar yavaş yavaş, "ne istediğimizi biliyorsun *Adam*, ver onu bize" diyorlar tehditkâr sesleriyle. Adam usulca elini atıyor çantasına, aradığı şeyi buluyor, yine usulca çıkartıyor dışarı. Sonra bir anda fırlatıyor elindeki su şişesini yere, üç adamın önüne. "Su!" diye haykırıp şişenin üzerine atlıyor üçü de. Cam zemin aynı anda tuzla buz oluyor, adamlar kırılan yüzeyden aşağı düşüyor. Adam'ın artık suyu yok, ama en azından kurtuldu bir süreliğine.

6 gün önce. Chicago. Temmuz 2009. Ayın başlarında bir gün, öğlen suları. Amerika'nın en büyük şehirlerinden biri, kaydedilmiş en büyük depremle, 10.3 şiddetiyle sallanıyor. Sallanmakla kalmıyor tabii, yerle bir oluyor ve hatta ülkenin geri kalanıyla tüm bağlantısı kopuyor. Chicago'nun üzerinde bulunduğu kara parçası anakaradan ayrılıyor. Bir felaket klasiği olarak, kameralar "herhangi" bir insana odaklanıyor o anda: Büyük felaketten sağ çıkmayı başarmış, 27 yaşında bir "beyaz yakalı"ya, Adam Collins'e. Müthiş yaratıcı isim seçimiyle (*Adam=Adem=İlk insan*) dikkat çeken kahramanımız, depremden birkaç saat sonra enkazın altında ayılıyor. Üç gün boyunca yıkıntı altında kalıyor, en sonunda dışarıdaki seslerin yönlendirmesiyle enkazdan kurtuluyor ve karşısında yerle bir olmuş, tüm normları değişmiş bir şehir buluyor. Aklında iki şey var: Hayatta kalmaya devam etmek ve hâlâ sevdiği eski sevgilisi Alice'i bulmak. *"Chicago: Enkaz Altında Bir Harikalar Diyarı".*

Adam'ın gözünü açtığı şehirde, her şey birbirine girmiş durumda. Felaketin ardından hayatta kalanlar, temiz birkaç damla su ve yiyecek bir şeyler bulmak için "uygarlığın" tüm ihtiyaçlarını enkazın altında bırakmış, "doğal hali"ne dönmüş. Elbette bir parça ekmek için herkes birbirini boğazlamıyor, birbirine yardımcı olmaya çalışanlar, bir araya gelip hayatta kalma şansını artırmayı umanlar da var. Adam'ı yönetirken bizim çizeceğimiz yol da bu ikisinden birine evrilebilecek. Oyun boyunca ahlâki seçimlerle karşı karşıya kalacağız: *Kurtarmak*, *iyileştirmek*, *korumak*, *saldırmak*, *tuzak kurmak* ya da *çalmak* etraftaki insanlarla etkileşime girerken seçebileceğimiz hareketler olacak. Ayrıca hayatta kalanların bir kısmı da bize maceralarımızda eşlik edecek, Alice'i bulmamıza ve kurtarma ekiplerinin dikkatini çekmemize yardım edecek. Bunlardan *Riley,* elinden geldiğince çok yaralıyı kurtarmaya çalışan 29 yaşında bir doktor. *Peter,* kurtulanlar için bir kamp kuran ve kurtarma ekiplerine ulaşmaya çalışan, 55 yaşında emekli ve engelli bir itfaiye şefi. *Virgil* ise 25 yaşında bir asker eskisi. Bu karakterler bize hem ana görevimizde yardım edecek hem de yeni yan görevler verecek. Bu arada zor hayat koşullarını kendi çıkarları için kullanmaya çalışan çeşitli çeteler de var ve Adam oyun boyunca bunlarla da çetrefilli ilişkiler kuracak, duruma göre yanlarında ya da karşılarında yer alabilecek.

CITY SICKNESS

I Am Alive'ın yaratıcılarından Renaud Boclet'den öğrendiğimize göre, oyundaki büyük doğal felaketin arkasında doğal olmayan bir şeyler de var. *"Deprem başlangıç noktamız"* diyor Boclet, *"ama başka büyük gizemler var etrafında, sizinle şu an paylaşamayacağımız."* Bunlar muhtemelen kurtarma ekiplerinin gecikmesiyle de bağlantılı olacak. Ama belki de bu gizemlerden de öte, oyunun nasıl olacağına ve yapımcıların oyunu nasıl gördüğüne ilişkin çok daha önemli bir lafı var Boclet'nin: "Modern bir batı şehrinin yerle bir olması karşımıza olağandışı bir düşman çıkartıyor: *Kaos*. I Am Alive'da sadece gündelik hayatınızı tersine çevirmekle kalmıyoruz, aynı zamanda tüm sosyal değer ve kuralları da değiştiriyoruz." Çok iddialı ve farklı bir yaklaşım, oyunun basit bir "hayatta kalma" aksiyonu olmanın

ŞCR / DARKWORKS
Daha önce hep korku oyunları üzerinde çalışmış olan Fransız şirketin özgeçmişi ne parlak ne de yüklü.

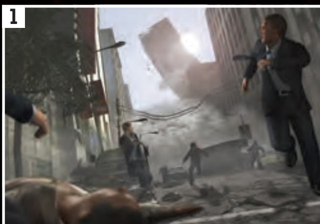
Alone In The Dark: The New Nightmare (2001)
Serinin vasat bir halkasıydı, sadece konsollarda çıkmış, pek de iyi eleştiriler almamıştı.

Cold Fear (2005): Çok iddialı bir korku oyunuydu ama beklentilerin uzağında kaldı.



1- Chicago'nun bundan daha iyi günleri de olmuştu şüphesiz.

2- Deprem sonrasındaki 9 gün boyunca her şeyi açıklayan tek bir kelimeyle savaşacağız: Kaos.

1


2




OYUNGEZER OFİSİNDE DEPREME YAKALANIRSANIZ NE YAPMALISINIZ?

a) Goyun'un arkasına saklanırım, Goyun bizi tüm kötülüklerden korur ki.
b) Serpil'i yerinden atıp koltuğuna kurulurum, dergi matbaaya gidene kadar dış dünyayla tüm bağlantımı kaybederim, rahat ederim.
c) Sinan'ın yanında cenin pozisyonunda yere uzanırım, uzmanlar uzun ve sert bir cismin yanına uzanmak gerektiğini söylemiyorlar mı zaten?
d) Sizin zemin kaygan, hayatta gelmem zaten ben oraya.





ötesinde şeyler vaat ettiğini de en iyi özetleyen cümleler bunlar.

I Am Alive'ın oldukça serbest bir oynanışı olacak. Chicago bir Liberty City değil yine de, tüm şehirde özgürce gezemeyeceğiz ama şehirde yeni alanlar açıldıkça, öncekilere dönebilme ve daha önce uğrayamadığımız noktalara uğrama, yapamadığımız görevleri tamamlama şansımız olacak. Ama tüm oyun dokuz günde bitecek ve bu süreyi uzatma ya da ana görevden sonra geri dönme şansımız olmayacak, zaten kurtulduğumuz cehenneme neden geri dönelim ki? Bu arada oyun boyunca dolaştığımız mekânlar zamanla değişebilecek. 10.3'lük depremin artçıları, hâlihazırda yerle bir olmuş otoparkları, alışveriş merkezlerini, hastaneleri, gökdelenleri ve donanma limanlarını (bunlar oyunda çeşitli bölümlerde karşımıza çıkacak mekânlardan birkaçı) daha da dönüştürebilecek.

Hayatta kalmak için etraftaki birçok şeyi silah olarak kullanmamız gerekecek, molozların arasından çıkarttığımız taşlar, demirler ilkel koruyucular olacak. Ama zaman zaman ateşli silahlar da bulup kullanabileceğiz. Bu silahların mermisi olmasa da, karşımızdakileri korkutmak için sanki içleri doluymuşçasına doğrultabileceğiz. Yapımcılar oyuncuları bu tip taktiklere yönelteceklerini söylüyorlar, direkt karşılaşmalar yerine. Bu, daha az silahlı çarpışma, daha çok zekâ demek ki biz bunu zaten hep sevmişizdir.

-YAŞAYACAK MI DOKTOR?

Ubisoft bu yakınlarda yaptığı açıklamayla I Am Alive'ı bir sonraki bütçe yılına attığını açıkladı. Dolayısıyla önümüzde 2010 Mart'ına kadar uzanan belirsiz bir tarih var. Ama eğer "yaralıları kurtarma" görevleri, "10 tane kurtar görevi bitir" tarzı, bir sayaç eşliğinde oynanan ucube şeyler olmazsa, oyundaki ahlâki seçimler "kör gözüm parmağıma" ve zoraki oyun manevraları halinde tasarlanmazsa, I Am Alive çok iyi bir oyun olacak. Bir felaket şehri yaratırken yapımcıların getirdiği yaklaşım, yani kaosu oyunun merkezine koymak, o kadar doğru duruyor ki oyunun potansiyelinin hem "anlam" hem de "başarı" açısından müthiş yüksek olduğunu söyleyebiliriz.

Hobbes'un yanıldığını, insanların tepelerinde ortak bir iktidar olmadan da yan yana gelip paylaşabileceklerini göstermek, belki de I Am Alive'a ve onu oynayan bizlere nasip olacak. Biz gelene kadar hayatta kalsın yeter.

"İnsan insanın kurdudur... Her insanın her insana karşı güttüğü bu savaşta, dolayısıyla, hiçbir şey adaletsiz olamaz. Doğru ve yanlış, adalet ve adaletsizlik değerlerinin bu savaşta bir yeri yoktur. Ortak bir iktidarın olmadığı yerde, yasa yoktur; yasa yoksa adaletsizlik de yoktur. Güç ve sahtekârlık savaştaki en yüce değerlerdir." (Thomas Hobbes)

JADE BU OYUNDA (DA) YOK! (PEKİ NEREDE?)

I Am Alive için oyun duyurulduğundan beri konuşulan bir dedikodu vardı, *Assassin's Creed*'in yapımcısı *Jade Raymond*'ın bu oyunun da başında olduğuna ilişkin. Ama bu dedikodular defalarca yalanlanınca, biz de oyun dünyasının güzel yaratıcısının nelerle uğraştığına bakalım dedik. Assassin's Creed 2'yi de yapmadığına göre, ne yapıyor bu kadın? Duyduğumuza göre, Assassin's Creed'den sonra bir süre Kanada'daki bir teknoloji televizyonunda "Electric Playground" adlı bir program için muhabirlik yapan Raymond, şimdilerde kendi kurduğu *"LOVE"* isimli organizasyonla Kanada'da gençler arasındaki şiddet eğilimini azaltmak için uğraşıyormuş. Kendisine tebriklerimizi gönderiyor, oyun dünyasının sayısı az kadın yaratıcısından biri olarak *kadınlığı* bize farklı kelimelerle anlattığı oyunları bir an önce görmeyi diliyoruz.



"FELAKET" OYUNLAR

Oyun dünyasının gördüğü felaket oyunları, içerikleriyle tam olarak "felaket" sıfatını hak etmeseler de (Bad Day LA hariç), genellikle vasatın üzerine çıkamadılar.

American McGee's Alice: Bad Day LA (2006)



Bad Day LA, benim hayatımın en büyük hayal kırıklıklarından birinin adıdır. American McGee'nin Alice'ten sonraki bu en iddialı projesinde, Los Angeles'ın başına bir günde uzaylılar da dahil olmak üzere bütün Hollywood felaketleri geliyordu. Biz de oyuncu olarak siyahi bir evsizi yöneterek hem hayatta kalmaya hem de etrafımızdaki insanlara yardım etmeye (ya da onlara zarar vermeye) çalışıyorduk. Oyunun arkasında, felaket senaryolarıyla yaratılan korku söylemine ve bu söylemin özellikle "Amerikan hayat tarzı"nın tam ortasına oturmasına karşı geliştirilen keskin bir eleştiri vardı. Daha doğrusu böyle olduğunu sanıyorduk oyuna methiyeler düzen ön incelemeler yazarken. Oyun çıktığında gördüğümüz şeydeyse ne zekâ, ne espri, ne gerçek bir sosyal eleştiri ne de oynanış adına zevk alınacak herhangi bir şey vardı. Bad Day LA, American McGee için çok kötü bir gündü. Onu sevenler için de (ama *"Return of American McGee's Alice"* süper olacak, di mi *Amerikalı*?).

Disaster: Day of Crisis (2008)



Monolith'in Bad Day LA'in "ciddi kılıklı" versiyonu olarak nitelendirebileceğimiz oyununda, oyuncudan ardı ardına gelişen deprem, tsunami, yangın fırtınaları, yanardağ patlamaları, seller, devasa kasırgalar, hatta terörist saldırılarla mücadele etmesi ve hiç de doğal olmayan bu felaket sıklığının arkasında yatan güçleri araştırması bekleniyordu. 2008 sonunda çıkan oyun "felaket oyunları"nın en eli yüzü düzgün örneği olsa da Japonya'da şu ana kadar en az satılan Wii oyunlarından biri oldu.

Disaster Report (2002)



PS2 için 2002'de çıkan oyunda olayımız çökmekte olan bir adadan kaçmaya çalışmaktı. Büyük bir deprem sonrasında hızla suya gömülmekte olan bir ada, her yeni sarsıntıyla beraber yıkılan binalar ve yollar arasında kendimizi kurtarmaya çalışıyorduk (ve tabii ki "bu felaketin arkasındaki nedeni bulmaya". Hayır kaçıp gitsenize, ne derdiniz var anlamıyorum.) Disaster Report vasat bir oyundu ama depremin hayatın önemli gerçeklerinden biri olduğu Japonya'da bayağı tutmuştu. İkincisi de yapıldı sonradan, hatta üçüncüsü de PSP için kapıda bekliyor.

KISACA
Tür: FPS
Yayıncı: Ubisoft
Platform: 360, PS3
Çıkış Tarihi: 2010
Web: www.iamalivegame.com


Fırsatlar ülkesi Amerika.


Baudrillard, "Körfez Savaşı hiç yaşanmadı" demişti. "Irak Savaşı da aynı anda hiç yaşanmadı ve hepimiz tarafından yaşandı" diyebilir miyiz?

BU DÜNYA FELAKET BİR YER

KAÇMAK YA DA YENİDEN YAPMAK LÂZIM -K. MEHMET KENTEL

Hayatlarımızın normal akışı zaman zaman kırılmalar yaşar. Bu kırılmaların etkisi çok büyüdüğünde "felaket" deriz başımıza gelen şeylere. En azından hayat hakkında bildiğimiz hikâye bize böyle söyler. Oysa günümüz dünyasında felaketlerin hiç de olağandışı şeyler olmadığını, tersine olağan hayatlarımızın birer felaket senaryosuymuşçasına kurgulandığını görüyoruz. Her an yeni bir felaketle karşılaşıyoruz sanki, her anımız bir felaketin içindeymişçesine yaşanıyor, her yanda bir panik hâli, sonsuz bir olağanüstü hâl. Felaketler birer fetiş objesine dönüştürülüyor, dünya çapında bir pazarlama ağının içine oturtuluyor. Her türden felaket senaryosu tüm kültür ürünlerini işgal etmeye devam ederken sonunda oyun dünyası da kendi "felaket"ini buldu: *"I Am Alive"* felaketi parmaklarımızın ucuna getiriyor, felaketlerin ardından hayatta kalanlar olduğu sürece felaketlerin de hayatta kalacağını söylüyor.

Walter Benjamin (ki kendisini okumak bize bağışlanan bu hayat için ödenmesi gereken borçlardan biridir bana göre) "Ezilenlerin geleneği gösteriyor ki, yaşadığımız 'olağanüstü hâl' bir istisna değil, kuraldır" demişti, ta 1940'ta. Ezilenlerin ve ezenlerin geleneği, modernitenin yarattığı kültür ve inşa ettiği uygarlık gösterdi ki, geride bıraktığımız 70 senede "olağanüstü hâl kuralı" hayatlarımızın en büyük sabiti haline geldi.

Olağanüstü hâl uygulamaları (burada yasada yazan "olağanüstü hâl"den değil sadece, toplumdaki iktidar ilişkilerini normalin dışına çıkartan bütün uygulamalardan bahsediyorum), hâl'i "olağanüstü" kılan bir şeylere ihtiyaç duyar, malum. Bunlar, çeşitli isimlerle adlandırılan felaketlerdir. "Doğal felaketler" vardır bir yanda, bir yanda da savaşlar, terör olayları, hatta uluslararası toplantılar (İstanbul'daki NATO toplantılarını hatırlıyorsunuz değil mi?) gibi beşeri etkinlikler. Hayatlarımızın hâlihazırda kesintili olan akışı, bu zamanlarda paramparça edilir, birbirinden kopuk binlerce parçaya bölünürüz. Evimize giden sokaklar trafiğe kapatılır, her gün çıktığımız meydanlara "çıkamayacağımız" söylenir, görevlilerin elleri vücutlarımızın en mahrem yerlerine değer üstümüz aranırken, kameralar gözbebeklerimizin ölçüsünü alır, parmaklarımızın arasındaki kaleme el koyulur, kitaplarımızın en can alıcı yerlerine tipp-ex çekilir. Kendimize ve yaşadığımız hayata ait, dokunulmaz olduğunu düşündüğümüz, umduğumuz, hayalini kurduğumuz her şeye tek tek ve defalarca dokunulduğunu görürüz. "Olağanüstü"dür çünkü durum, "bir felaket"tir içinde yaşadığımız, "fedakârlıklar" gerekmektedir.

Sonra fark ederiz ki, bu bizim normalimizdir. Hayat her an yeniden, yeni felaketlerle çıkar karşımıza. Eski felaketlerin önlemleri kalıcı hâle gelir, sokaklarımız kameralarla, metrolar "Birisinden şüphelendiyseniz muhtemelen doğrudur, içgüdülerinize güvenin" yazılarıyla dolar. Bir yandan da kültürel ürünler, filmler, televizyon, oyunlar her tür fenalığın kapımızda bekleştiği mesajını verir. Öyle bir felaket hâlidir ki içinde yaşadığımız, kimse bu felaketin sınırlarını ve potansiyelini bilemez. Yaşanan her gün, felakete yeni çeşniler katar. Küresel ısınmayı bile ticari bir metaya dönüştürebilen ve satışa çıkartan "felaket tüccarlığı", herkesin potansiyel alıcı olduğu ve ürün çeşitliliğinin asla bitmeyeceği ve arzın dinmeyeceği bir "felaket pazarı" yaratmayı becermiştir çünkü. Zaten bu pazarda asıl satılan bir histir: "Her an, her yerde, her şey, herkesin başına gelebilir." Bu bilgi bir his hâline gelmiş ve hepimizin içine yerleşmiştir. Günümüz dünyasında hep beklenen büyük felaket asla gelmeyecek olan, içinde savrulduğumuz felaketlerse asla bitmeyecek olanlardır.

Felaketler bir yandan da nice zamandır düşlenen ama çeşitli sebeplerden uygulanamamış projeler için "sıfır beden" coğrafyalar yaratır. Katherina Kasırgası'ndan sonra ABD hükümetine danışmanlık yapan şirketlerden bir yöneticinin şöyle dediğini aktarıyordu Naomi Klein, *"Felaket Kapitalizmi"* kitabında: "Sonunda New Orleans'taki halkevlerini temizledik. Biz yapamadık ama Tanrı yaptı. Şimdi temiz bir sayfamız var diye düşünüyorum yeniden başlamak için. Ve o temiz sayfayla beraber çok büyük de fırsatlarımız..." Aynı söylemin olası İstanbul depremi için de nasıl kullanıldığını görüyoruz her yerde. Felaketler gerçekleştiklerinde temizliğe, gerçekleşmediklerinde ama beklendiklerinde de yapılan işler için meşruiyet yaratmaya yarıyor.

Bütün bu resim içinde I Am Alive'ın nereye oturacağını, neyi ne kadar, hangi yöne çekerek anlatacağını bilmek mümkün değil henüz. Oyunların, daha önce çokça söylediğim gibi, diğer kültürel metalardan en önemli ve benim için zihin açıcı farkı, oyuncuya ona anlatılan "büyük hikâye"yi çarpıtma, kendine göre yeniden yorumlama imkânı veriyor olması. Felaket sonrasında nasıl bir hayatın kurulduğunu izlemek, buna yön vermek -hele ki eğer oyun söylendiği gibi serbestlik içerecekse- çok heyecan verici ve üzerinde dünya kadar konuşulabilir olacaktır.

FELAKETTEN SONRA HAYAT VAR MI?

Peki ya felaketten sonrası? "Kıyamet-sonrası" (post-apocalyptic) dünyaları bu yazıya dahil etmek istemedim çünkü asıl peşine düştüğüm anlam "asla geçip gitmeyen bir fenomen olarak" felaketlerdi. Yine de küresel kapitalizmin girdiği (ve yine felaket senaryolarıyla sunulan) krizin sonrasındaki dünyayı düşünmek için kıyamet-sonrası dünyalar üzerinde kafa yormak gerekiyor.

Unutmamak lâzım ki, sonraki dünyaları sonra değil, şimdi kuruyoruz. İleride hangi oyunları oynayacağımızı belirleyen şey, bugünkü oyunları nasıl oynadığımız olacak.


Yazarların ve düşünürlerin tarihi gösteriyor ki Walter Benjamin'in dehası büyük bir istisnadır.



FLAŞ! FLAŞ! FLAŞ! Diablo 3'ün tasarım dokümanları Blizzard'dan çalındı! Suçlunun güvenlik kamerasına takılan görüntüsünden kimliği tespit edilmeye çalışılıyor! Tanıyanların...

GİZLİ DOSYALAR

DİKKAT! AZ SONRA OKUYACAKLARINIZ BİRAZ EĞİTİMLİ TAHMİNDEN, AZICIK FISILTI GAZETESİNDEN VE BOLCA YAPIMCILARIN GİZLİ KAYNAKLARI, PATENT BÜROSUNDAN SIZANLARDAN VE BLOG SAYFALARINDAN FAYDALANILARAK YAZILMIŞTIR.

Ne kadar zahmetsiz zamanlarda yaşıyoruz farkında mısınız? Eskiden bir oyun çıktığı gün, hatta bazen aylar sonra haberimiz olurdu. Şimdi öyle mi ya? İnternet sağolsun, oyun meraklılarına bir oyunun ilk harfinin duyurulması dahi yetiyor (bkz. az sonra okuyacağınız Thief 4 ile ilgili bilgiler). Ondan sonrası, aman Allah'ım! Blog sayfalarından forumlara, her yerde bir telaş, bir beyin fırtınası! İki, üç yıl sonra çıkacak oyunlar hakkında atıp tutmalar, yalandan hazırlanmış "konsept çizimler"... Arada birileri çıkıp ateşe körükle giderek "az önce Ubisoft'un ofisinde çalışan enişte-min amcasının oğlundan duydum ki..." diye başlayan bir başlık açıyorlar forumlara, peşi sıra haber yarışındaki oyun siteleri, blogları alıp bu rivayeti "ya gerçek çıkarsa da biz eksik kalırsak" korkusuyla ana sayfalarına taşıyıveriyorlar. Sonuç: Oyuncular bir çuval rivayetle geri dönüyorlar. Ama ateş var ki, bu rivayetler ortaya çıkıyor. Firmalar tüm çalışanlarına "sessizlik sözleşmesi" imzalatsa da oyunlarla ilgili gizli bilgiler doğru yerlere bakmayı bilenler, bu kaynaklardaki bilgileri ayıklayıp birleştirebilenler için gerçekten var. Gelin, ipuçlarını beraber takip edelim. - SİNAN AKKOL

DOSYA ADI:
HOUSER'IN GİZLİ ÇAMAŞIRLARI

NO:
OGZ_TKYNNTTA001

GTA: TOKYO

Yeni bir GTA'nın siz bu satırları okuduğunuz sırada Amerika'da bir yerlerde çoktan yapılmaya başlandığına şüpheniz var mı? Olmasın. Büyük bir ihtimalle bu yeni oyun, GTA 4 "evreninde" geçen ikinci oyun olacak. GTA 4 bu kadar gözdeyken, bu isimden daha çok süt sağacaklar (GTA 3 üçlemesine de böyle yapmışlardı ayrıca).

Büyük ihtimalle Vice City'de olduğu gibi biraz daha geçmişte yer alacak oyun (1960-80'ler arası). Bu oyunu çok yakında duyuracaklarına adım gibi eminim.

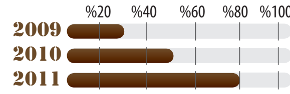
Bu ay Xbox 360 için çıkan GTA 4 eklentisi Lost & Damned (*sayfa 68'de incelendi*), tek tabanca takılmadığımız bir GTA 4'ün ne kadar başarılı olacağının bir denemesi olmasın sakın? Yeni oyunda San Andreas'taki gibi serbest olmasa da, küçük bir suç örgütünün başında olacağız bence. Tabii ki ismi Tokyo olmaz çünkü Rockstar gerçek şehir isimlerini kullanmıyor (GTA: London hariç). Ancak büyük bir şehrin "benzerinde" geçmesi çok büyük ihtimal.

Ondan sonra çıkacak yeni GTA içinse özellikle *Tokyo, Londra* ve *Paris'e* göz kırpabilir Rockstar. Tokyo'da geçen bir GTA inanılmaz iş yapabilir (bu karar bu ay Japonya'da çıkacak olan *Yakuza 3*'ün ve DS'e çıkacak olan *GTA: Chinatown Wars*'un başarısına da bağlı biraz)… Kozmopolit yapısı, karanlık işlerin döndüğü Yakuza ortamları, otomotiv teknolojisinin merkezi olması ve sokak yarışçılarıyla ünlü Tokyo, yeni GTA'ya ev sahipliği yapacak bir ABD şehrine karşı çok sıkı bir alternatif olacaktır.

Tabii deli Rockstar işi iyice garantilemek için Tokyo'da başlayan hikâyeyi Avrupa'da bir şehre, en sonunda da ABD'ye uzatabilir… Ancak bu çok meşakkatli bir çalışma olacağından bu yakınlarda haberini beklemeyin. İş o raddeye gelene kadar, en az iki tane daha GTA 4'e eklenen veya çevresinde geçen oyun geleceğine emin olabilirsiniz.


Tokyo'nun en kalabalık iş merkezi bölgesi Shibuya'yı yeni GTA'da görebilecek miyiz? Sadece umabiliyoruz.

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?




Sokak yarışçılarının gürlemesine alışık Tokyo otobanları.

DOSYA ADI:
KARANLIKTA BİZİ NE BEKLİYOR?

NO:
OGZ_MLKVN002


Bloodlines, World of Darkness'da geçen en iyi oyundu. Darısı CCP'nin geliştirdiği devasa online'ın başına.

WORLD OF DARKNESS ONLINE VAMPIRE THE REQUIEM

World of Darkness'ın dünyası, bizim dünyamızla hemen hemen aynıdır. Hemen hemen. Burada geceler daha karanlık, gölgeler daha tehditkâr ve gerçeklik… bükülebilirdir. Annelerimizin bizi korkutmak için anlattığı yaratıklar gerçektir. Vampirler insanlığı gizlice yönetirken, kurtadamlar gecenin karanlığında av ararlar ve büyücüler de gerçekliği kendilerine göre değiştirmek için çalışırlar...

Bu dünyaya yeni uyanmış bir vampir, kurtadam veya diğer bir "şey" olarak adımımızı atarız. Ve bir yandan yeni dönüştüğümüz şeyi anlamaya çalışırken, giderek bizden uzaklaşan insanlığımıza tutunmaya çalışırız. Zamanla zorlaşır bunu yapmak. Karanlığın dünyası bizi içine almıştır bir kere.

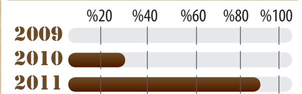
Oyunun yukarıdaki isminin ikinci yarısı tamamen benim isteğimin ürünü ama şu bir gerçek: En büyük serbest DVO'lardan birisi olan *EVE Online*'ın yapımcısı CCP, World of Darkness ve Exalted gibi şahane masaüstü rol yapma evrenlerinin sahibi olan White Wolf'u 2006'da satın aldı. Ve artık 2009 içinde bu lisansla neler yaptıklarını açıklamalarını bekliyoruz.

World of Darkness, şimdiye kadar *Vampire the Masquerade* ve *Bloodlines* haricinde düzgün bir şekilde oyuna aktarılamamıştı. Karanlığın yaratıklarının aramızda dolaştığı, her şeyden habersiz normal insanları gizlice yönettiği bu dünyada yapılacak ilk oyunun, daima popüler olan vampirleri seçeceğini tahmin ediyorum. Ama bir şaşırtmaca yaparak CCP, kurtadamları konu alan Werewolf alt isimli bir oyunla da karşımıza çıkabilirler. Veya daha iyisi, neden Vampire, Werewolf ve Mage'i birleştirmesinler? Hmmmmm, leziiizz!

CCP EVE Online için geliştirdiği yeni yamada muhteşem avatarlar hazırladı. Bir röportajda CCP'den Magnus Berggson "EVE Online'ın bundan sonraki pek çok geliştirme işini WOD Online oyunumuzda nasıl kullanacağımızı düşünerek yapacağız. Avatarlar bunun ilk örneği" diyerek oyunun kavram aşamasından çıkıp fiziksel olarak geliştirilmeye başladığını işaret etti. Tahminen 2007'nin ortalarından beri programlama ve tasarım aşamasında oyun ve söylenene göre yapımı en az 4 yıl sürecek. Bu da sanal kan emmemize daha çok, çoook zaman olduğunu gösteriyor. Ama bu bilgiyle çelişen bir şekilde, CCP yönetim toplantısında WoD Online için çıkış tarihi olarak 2010'un telaffuz edildiği de kulislere sızdı. Bu bilgi hakkında CCP yorum yapmaktan kaçındı. Sorun değil. Biz bekleriz. Karanlıkta.


Hayaletler, küçük kızın hayalgücü değil, gerçek bu dünyada.

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?



DOSYA ADI:
İMANSIZLAR, YARATIKLAR VE THUNDER HAMMER

NO:
OGZ_HMR003

WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE

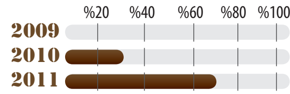
Birkaç ay önce "internetlere" düşen Warhammer 40.000 evreninde geçen bir oyunun videosu kısa süren bir "*sahte mi, değil mi?*" tartışmasından sonra (THQ'nun da katkılarıyla) unutuldu gitti. Video, potansiyel dağıtımcı ve finansör firmaları etkilemek için bir fuarın ufak oda gösterimlerinden birisinde çekilmiş gibiydi. Oynanış (ve tokluk hissi) olarak fena halde Gears of War'a benzeyen oyun, bazı yönleriyle ondan daha fazla ümit vaat ediyor: Bu yönlerden ilki Warhammer evreninde geçiyor olması tabii ki! Chaos Marine'ler! Tyranid'ler! Blood Raven! Yıllardır (Dawn of War serisinde) tepeden baktığımız bu ırklar ve gruplarla omuz omuza geleceğiz!



Warhammer 40.000 dünyasının karanlığına ve acımasızlığına özen gösteriliyor oyunda. Bolter, Heavy Bolter gibi ateşli silahlarımız var ama esas oynanış yakın dövüş silahlarına dayanıyor. Chaos Marine'leri ortadan ikiye biçen ağır Power Saw komboları, daha küçüklerin kafasını ezen Thunder Hammer saldırıları yapabileceğiz. Yakın dövüşün çok önemli olduğu oyunda, her iki elimizle de saldırıları savuşturabileceğiz ve daha güçlü düşmanları bitirmek için "Overkill" denilen, aşırı gelişmiş "doğru zamanlama" (QTE) sahneleri yaşayacağız. Oyunun çok çok erken bir videosunda yere düşmüş bir Chaos Marine sağlı sollu darbelerle öldüresiye dövülüyordu. Warhammer'ın şiddetine sadık kalındığı kesin.

Şimdiye kadar THQ'dan hakkında en ufak bir resmi açıklama gelmemiş olsa da, Space Marine hakkındaki videoları kaldırmaları için çeşitli web sitelerine uyarı göndermeleri, "ateş var ki dumanı da var" dedirtiyor. Çıkacak, eninde sonunda çıkacak kokusu...

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?




Biz Daemonhunter olmak istiyoruz bu oyunda!... Çok şey mi istiyoruz?!


Assault Marine'ler ve ardında bıraktıkları yıkım.


Inquisitor'ların günahkarlara affı yoktur.

DOSYA ADI:
KARAKTERLERİ NE OLUR SİZ MODELLEMEYİN!

NO:
OGZ_SLNDRMYN004



Oblivion'da da, Fallout 3'te de akıllara ziyan suratlı ve vücutlu karakterler yapan Bethesda'ya inat, oyuncular birbirinden güzel karakterler modelleyip oyuna eklediler.

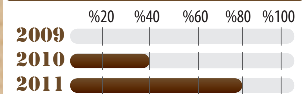
ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Bethesda bir oyunu çıkarmasından 2 yıl öncesine kadar duyurmamasıyla ünlü. Bence bu yıl Elder Scrolls 5'i duyuracaklar, 2011 başında da çıkacak. Nereden mi "atıyorum" bunu? Geçen yılın sonlarında, Fallout 3'ün başarısının tartışıldığı bir toplantıda Bethesda'dan Paul Oughton, Elder Scrolls'un beşinci oyununu "2010 gibi" görebileceğimizi ima etti. O ima ederken, Bethesda'nın sahibi olan Zenimax firması "Skyrim" isminin hakkını çoktan almıştı bile. (Uzun süredir Elder Scrolls oyunlarının isimleri hep Tamriel kıtasının bölgelerinden alınıyor.) Bu, Oblivion'un çıkışından günümüze Bethesda'nın Elder Scrolls'la ilgili aldığı ilk isim hakkı oldu ve bir firmanın oyun yapmaya kesin karar verdiği anda attığı ilk adım, isim hakkını almaktır...

Yukarıdakiler, yeni oyun hakkında ulaştığımız gerçek bilgilerdi. İnternette yaygınca dolaşan bir diğer rivayete göreyse, yeni oyunun ismi Elder Scrolls: Shadow Realm olacak. Ama bu bence çok mümkün değil, şimdiye kadar tüm Elder Scrolls oyunlarının başlığının sonunda Tamriel'den bir bölgenin ismi oldu ve orada geçti oyun. Ancak bu defa karşımızdaki bir "yapım aşamasında" ismi olabilir... Ve "*The Shadow Realm*", Oblivion'da isimleri sıkça geçen, şimdiye kadarki oyunların geçtiği Tamriel kıtasından tam 4200 mil uzaktaki esrarengiz Akavir kıtasında geçiyor da olabilir. İnsan yiyen vampir yılanların, cesur kaplan-ejderhaların yaşadığı bu bölgede geçerse, o zaman çok daha karanlık ve korkutucu bir Elder Scrolls'a (isminin Shadow Realm olmasına da anlam katarak) hazır olunuz: *Elder Scrolls 5: Akavir.*


Fin'liler bir "ES: Skyrim" Cos-Play'i yaparken.

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?



DOSYA ADI:
ŞU KAPININ ARDINA BİR GEÇŞEK

NO:
OGZ_ATRBTMDM005

BALDUR'S GATE 3

Aaah ah… İnsanı alıp götüren eski bir isim. Black Isle Studios'un kapanmasından sonra bir daha asla duymayacağımıza inandığımız bir isim. Ama şunu bilin ki dostlar, bu eski isimde hâlâ hayat var.

Aslında 2003'te kapanana kadar Black Isle Studios Baldur's Gate 3: The Black Hound adlı devam oyunu üstünde büyük bir gizlilikle çalışıyordu. Ancak herkesin parça parça ayrılmasıyla (Troika Games, Obsidian Entertainment ve InExile'ı kurmak üzere) Black Isle kimsesiz kalmış, Interplay ise parasızlık içinde bocalamaya başlamıştı. Sonunda, Aralık 2003'te Interplay Black Isle'ı tamamen kapattığını duyurdu. Baldur's Gate ismi de boşta kaldı…

BG3 ilk iki BG'den çok farklı olacaktı. İlk iki oyunun inanılmaz epik hikâyesi ve D&D sınırlarını zorlayan karakter gelişimine karşın bu oyun dövüşten çok daha fazla hikâye örgüsüne bağlı quest'lere dayanacak, level sınırını çok düşük tutacaktı (söylenenlere göre, oyunun sonunda 8. seviyeye ulaşan kişi sayısı pek az olacaktı).

Tam bu sıralarda D&D lisansını ve BG isim hakkını Atari havada kaptı. Black Hound'sa 2003'te Black Isle Studios ile birlikte rafa kaldırıldı.

Bundan sonra Baldur's Gate ismini kullanan ortalama kalitede iki aksiyon-RYO'su (Playstation 2 ve Xbox için) yapılırken, oyunun yapımcılarından Josh Sawyer, Obsidian Entertainment'a girdi (KOTOR 2, Neverwinter Nights 2). Rivayete göre, Black Hound bir Neverwinter Nights 2 modülü olarak hâlâ Obsidian Entertainment'ta bir yerlerde yapım aşamasında duruyor.

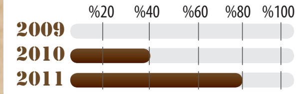
Son iki yıldırsa gerçek bir BG3'ün yapım aşamasında olduğu ara sıra dile getiriliyor. En son Ocak 2009'da PC Gamer'ın yazı işleri müdürü Joss Atterton "BG3'ün yapılmakta olduğunu bizzat bildiğini ancak daha başka bir şey söyleyemeyeceğini" belirtti. Bunu rivayet olarak kenara itebilirdik ama 2 Aralık'ta Atari yetkilileri bir basın toplantısı sırasında "2009'dan sonra Baldur's Gate serisine geri dönüş yapılabileceğini" söylediler.


Yeni oyunun bizim hatırladığımız şekilde bir oynanışı olmasını beklemeyin.

Baldur'un kapısı yeniden açılmak üzere ama bu hatırladığımız "hardcore RYO" olmayacak. Hatta konsollara yönelik bir RYO olması kuvvetle muhtemel. Ama oyunu yapacak olan firma, Atari'yle sürekli çalışan Obsidian olacak. Hem NWN2 ile kendini ispatlamış bir RYO yapımcısı olan hem de zaten eski BIS çalışanları tarafından kurulmuş Obsidian, BG ismini taşıyabilecek en iyi isim. Yani oyun sessizce, güvenilir ellerde geliştirilmekte. Hiç merak etmeyin.


Baldur's Gate 2'den yadigar kalan bir görsel.

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?



DOSYA ADI:
GINALI GUZUM, NERDESİN?

NO:
OGZ_NOVA006

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?

%20 %40 %60 %80 %100
2009
2010
2011


Güzeller güzeli Nova, Blizzard oyunun gidişatını beğenmeyince yoklara karıştı.


Teknolojinin tamamen yenilenmesi şart.

STARCRAFT GHOST

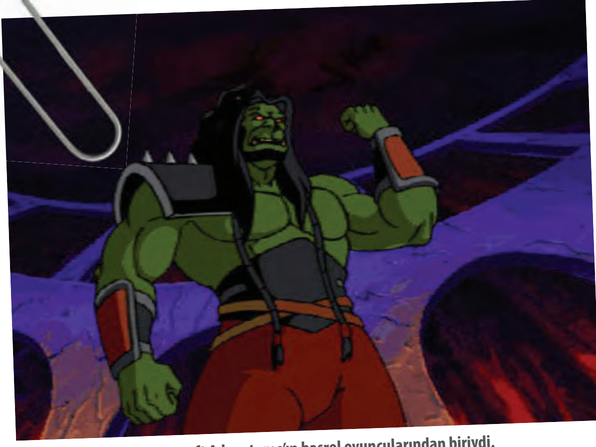
Blizzard ve Activision haybeye birleşmedi. Bu iki devin bir araya gelmesinin, çok daha büyük işler doğuracağını düşünüyor olmalı yöneticileri. Bir tarafta her bir oyunu milyonlar satan, 12 milyon aylık abonesiyle orta ölçekli bir ülkenin ekonomisine sahip olan World of Warcraft, diğer tarafta Call of Duty serisinin yapımcısı Infinity Ward… Blizzard, kalitesine inanmadığı projeleri çöpe atabilen bir firma (bkz. Warcraft Adventures) ancak Infinity Ward'un FPS'ler konusundaki ustalığını bir klasiği canlandırmak için kullanabilir. Mesela, Starcraft Ghost.

Ghost'un iptal edilmesine karar verildiğinde, oyunun yapım aşamasında epey yol alınmıştı. Tasarım dokümanları zaten hazır, sadece oynanış ve teknoloji revize edilecek. Öte yandan Starcraft 2'nin piyasaya üçleme olarak çıkacağının duyurulma sebebinin, tek oyundan üç oyunluk para kazanmak olduğunu kim inkâr edebilir? Yani yeterince kapitalist bir yaklaşımla, elinde yüzde 60'ı hazır durumda olan böyle bir fikri mülk varken Blizzard'ın Infinity Ward'la böylesi bir birlikteliğe girmemesinin enayilik olacağını söyleyebiliriz çok rahat.

Ayrıca, Jeff Kaplan'ın bu ay başında World of Warcraft'ın ekip liderliğinden ayrılıp "yeni ve gizli bir DVO projesi" üzerinde çalışmaya başladığını biliyoruz. Aynı Jeff, birkaç ay önce şunları söylemişti: "WoW'u konsollara adapte edecek değiliz ama bu, konsollar için yeni bir DVO geliştirmeyeceğimiz anlamına gelmiyor. Starcraft Ghost'un yapımcısı Swinging Ape'den bize geçen çok başarılı insanlar var ve bu çalışanlarımız son derece yetenekli". Hmmm…

Blizzard'ın sadece PC'lere oyun yapma konusundaki inadına Activision sıcak bakmıyor ve bundan sonraki tüm oyunlarını konsollar için de yapmasını isteyecektir. Tüm bu bilgileri uç uca eklediğinizde, Starcraft Ghost (ismi Ghost olarak kalmayabilir) Blizzard'ın yeni, gizli DVO'su olabilir. Ama şimdiki konsol neslinde beklemeyin.

DOSYA ADI: SAVAŞ SANATINDA YENİ PERDE
NO: OGZ_ÇKPR007


Gromm Hellscream, Warcraft Adventures'ın başrol oyuncularındandı biriydi.

WARCRAFT 4

Birkaç ay öncesine kadar herkes "Blizzard, World of Warcraft'tan sonra Azeroth'u tekrar strateji ortamına döndüremez" diyordu. Ve bunu söylemekte hiç de haksız değillerdi. Bir kere hikâye akışını tekrar bir strateji nasıl toplayabilirlerdi ki? Daha önemlisi, World of Warcraft'tan ayda (derin bir nefes) 172,5 milyon dolar para kazanıyorlar… Yani "gariban" bir strateji oyununu 50 dolardan satsalar, 3,45 milyon orijinal kutu satışından elde edecekleri parayı WoW zaten bir ayda otomatikman kasalarına sokuyor. Yeni bir Warcraft için hiçbir sebepleri yok gibiydi.

Ama Blizzard bu… Paradan daha büyük dertleri olabilir. Nitekim içlerinden birisi Blizzcon 2008'de bir panelde çıkıp "Starcraft 2'nin tek kişilik senaryosunun 3 ayrı oyun olarak çıkacağını, bu sistemin Warcraft 4'te de kullanılacağını" belirttiğinde, tüm mantık yerle bir oldu.

Blizzard'ın ilginç çalışma sistemini anlatayım: Daima iki ilâ üç ayrı yapım ekibi, iki ilâ üç oyun üstünde çalışıyor olur. Bir oyunu bitirdikten sonra, bir ek görev paketi yaparlar (sadece WoW ile bozdular bu kuralı ama WoW tuhaf bir istisna tabii). Ve bu ekip, daha sonra çalışacağı projeyi kendisi belirleme hakkına sahiptir. Blizzard CEO'su Jeff Kaplan şöyle açıklıyor bunu: "*… Yapım ekiplerimizden birisinin yeni bir Warcraft GZS'si yapıp yapmayacağı onların kararına kalmış. Eminin Starcraft 2 çıktıktan sonra [her üçü de tabii ki – Sinan] ilk düşünülecek fikirlerden birisi Warcraft stratejisi olacaktır. Ama bunu konuşmak için çok çok erken. Ve bu kararı verirken hem yapım ekibi, hem de şirket yönetiminin [Activision-Blizzard'dan bahsediyor – Sinan] ortak karar vermesi gerekecek.*"


Ve Thrall esarete doğar...

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?
%20 %40 %60 %80 %100
2009
2010
2011

DOSYA ADI: NE ACIYMIŞ BEKLEMEK NO: OGZ_008

MAX PAYNE 3

"Max Payne'in gecenin içindeki yolculuğu devam edecek…" Max Payne 2 bu cümlelerle sona ermişti, ancak bu laf gibi Payne de o karanlık gecede kaybolup gitti. Serinin üçüncü oyunu Take 2 Interactive'in CEO'su Jeffrey Lapin tarafından 2004'te duyurulmuş olsa da, daha sonra en ufak bir bilgi gelmedi. En son olarak Remedy Entertainment'tan Mikael Kasurinen "Biz Max Payne 3'ü yapmıyoruz!" diyerek son noktayı koydu.

Siz yine de hemen karamsarlığa kapılmayın. Yukarıdaki cümledeki anahtar kelime "biz". Remedy yıllardır Alan Wake'le uğraşırken, araya Max Payne 3'ü alamamıştır, doğrudur. "Onlar" yapmıyorsa, başkaları yapıyordur mutlaka oyunu. Büyük ihtimalle de bu firma bir önceki oyunu da yapan Rockstar Games olacaktır. Bu konudaki son dedikodu, Xbox World 360 dergisinin Ekim sayısında geçti. Derginin söylediğine göre Rockstar'ın Toronto'daki stüdyoları (daha önce The Warriors'ı yapmışlardı) yeni Max Payne'i yapmakla görevlendirildi.

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?
%20 %40 %60 %80 %100
2009
2010
2011


Acaba Mona'nın ölmediği sondan mı devralacak yeni oyun hikâyeyi?


Sıkıyorsa dünyada görüşelim Baron efendi!

DOOM 4

Doom 4, id'in bir sonraki oyunu Rage'den daha iyi gözükecek. John Carmack'ın bizzat sözleri şöyle: "*Doom 4'ü tamamen en üst seviye PC donanımından faydalanacak şekilde yapıyoruz. PC'de konsol versiyonlarından çok daha güzel gözükecek. Ancak bu yüzden 30 FPS'nin altında bir ekran tazeleme oranı bekliyoruz.*" Yuha! Crysis'ten daha da korkutucu bir oyun geliyor yani sevgili okurlar! Multiplayer konusunda da oldukça açık ve dürüstçe konuşuyor John Carmack abimiz: "*Doom 4'ün multiplayer'ı elbette Quake Live kadar etkileyici olmayacak. Ancak her alanda Doom 3'ten daha iyi multiplayer modlarının olacağını söyleyebilirim şimdiden.*"

Doom 3, Doom 1'in Mars'taki hikâyesini takip ettiğine göre, Doom 4 de ikinci oyunun hikâyesini takip edecek. Bu da demek oluyor ki güle güle Mars, merhaba mavi Dünya… Doom 4 için seslendirme ve motion capture çalışmaları yapan aktör Brad Hawkins'in ağzından kaçırdıkları da bu fikri doğruluyor: "*Doom 4'ün hikâyesi savaş/yıkım sonrasında, siviller ve askerlerin sadece hayatta kalmak için mücadele ettiği bir ortamda geçiyor*" diyor, konudan oldukça bihaber olduğu anlaşılan Hawkins.

Oyunun hikâyesi, ödüllü bir bilimkurgu, korku, fantezi yazarı olan Graham Joyce'a verilmiş. Allah kolaylık versin diyoruz. Bir Doom oyununun aşk, entrika ve iniş çıkışlarla dolu hikâye örgüsünü yazmak her baba yazarın harcı değil[!]

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?
%20 %40 %60 %80 %100
2009
2010
2011

DOSYA ADI: KARANLIKLAR BENİM DOSTUMDUR

NO: OGZ_MDRNTHF010

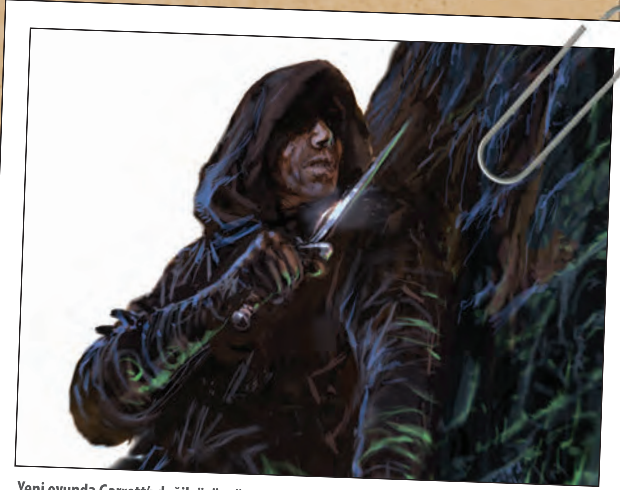
THIEF 4

Thief serisinin son oyununu Ion Storm'un Austin Stüdyosu 2005'te yapmaya başlamıştı bile. Size büyük bir sürpriz gibi gelecek ancak Thief 4, ilk oyunun aynısı olacaktı. Tek bir değişiklikle: Büyülerin ve Çekiç Kardeşliği'nin olmadığı, günümüzde geçen bir hikâye.

Hem Garrett hem de diğer yan karakterler günümüze uyarlanmış modern tiplemelerle değişecekti. Hikâyenin ilk oyunu birebir tekrar edip etmeyeceğini bilmiyoruz tabii ama günümüzde giderek artan "yeşile ve doğaya saygılı olun, yoksa intikam alır!" düşüncesi, ilk oyunun hikâyesiyle acayip uyuşuyordu. Bu nedenle hikâyeyi de adapte edeceklerini varsayabilirdik. Tabii ki Ion Storm Austin kapatılmasaydı… Öyle olsa, şimdi bir "tahmin" yazısı değil, belki de inceleme okuyor olurdunuz.

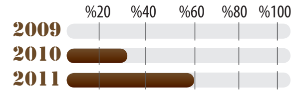
Neyse ki Eidos Montreal, Deus Ex 3'ten sonraki yeni "önemli" oyun projesi için ekip kurarken verdikleri iş ilanlarında, "çok köklü bir oyunun yeniden yapımı" olacağını ve oyunun isminin de "T" ile başladığını söylemişti bundan bir yıl kadar önce. Gerçi Eidos şu aralar finansal olarak zor durumda. Bunun sebebi Tomb Raider Underworld'ün satışlarının bekleneni vermemesi ve 2008'de çok başarılı çıkış yapan bir Eidos oyunu olmaması. Allah'tan Square Enix ve Warner Bros, Eidos'u satın almak için uğraşıyorlar. Yani ellerindeki değerli fikri mülkler her durumda çöpe gitmeyecek.

Thief 4'e gelince. Diyelim ki modern zamanda geçiyor. O zaman Garrett çeşitli uçları olan oklarının yerine su, ateş, uyku gazı topları atan bir paintball tabancası alacaktır herhalde. Oyunun elimize geçen çok çok erken bir tasarım çiziminde, kapüşonlu bir sweatshirt giyiyor kahramanımız. Elinde bir çanta ve onun üstüne çizilmiş bir susturuculu tabanca var. Omuz cebinde de küçük bir video kamera. Ion Storm Austin'den ayrılan yapımcıların söylediğine göre Garrett "asla teknolojik alet edevat arasında yüzen, Sam Fisher gibi bir karakter olmayacak". Kendi için çalışacak, malı alacak ve gidip satacak. Ve korkarım ki bir gözünü yine kaybedecek…



Yeni oyunda Garrett'ı değil, üçüncü oyunun sonunda yanına aldığı çırağı yönetme ihtimalimiz çok yüksek.

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?





Modern dünyada geçen bir Thief, Thief olabilir mi?



Lütfen kıpırdamayın, bu biraz canınızı yakabilir.

DOSYA ADI: BALIK HAFIZALI MUHAFIZLAR

NO: OGZ_ELTHR011

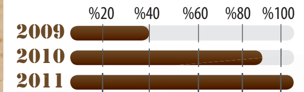
ASSASSIN'S CREED 2

Assassin's Creed 2 hakkında Ubisoft CEO'su Yves Guillemot, "tek söyleyebileceğim, proje üstünde canla başla çalıştığımız" diyerek lafı kısa kesti ve dolandırmadı. Ama bu yılın başlarında Ubisoft Montreal'de çalışan bir animatörün "Altair'in animasyonlarını güzelleştirmek" ve daha da ilginci "yüzme animasyonları" üzerinde çalıştığı kulağımıza çalındı. Bu da demek oluyor ki oyunda yüzme animasyonları önem taşıyor, yani suyun bolca bulunduğu bir bölgede geçiyor olabilir oyun. Ve buranın Ortadoğu olmama ihtimali çok yüksek.

Altair'i Ortaçağ'da geride bırakıyoruz ama gerçek zamandaki Desmond'un hikâyesi devam ediyor. Geriye gidişlerdeyse bu kez ya Rönesans döneminde ya da Fransız Devrimi sırasında geçecek oyun. Tapınak Şövalyeleri ve Haşhaşinlerin dâhil olduğu bir hikâye örgüsü olduğuna göre, muhtemelen artık Illuminati ve o dönemin ünlü kilise karşıtı bilim adamlarının da içine katıldığı karışık bir hikâye örgüsü içinde suikastlere devam edeceğiz. Büyük ihtimalle, Viyana'da.

Ancak şu bir gerçek ki, oyundaki bağlılığımız Desmond'a değil Altair'e… Hatta Altair'in de kara kaşına kara gözüne değil, Kudüs'te gezerkenki kıyafetine, tavırlarına… Eğer zaman dilimi değişirse, hele ki Napolyonik zamana gelirse o ilk oyundaki karizmanın yerinde yeller eseceğinden korkuyoruz. Ubisoft oyunun "2010 finansal yılı" içinde çıkacağını söyledi. Yani yakında daha somut bilgiler çıkacaktır.

BİZCE HANGİ YIL ÇIKMIŞ OLUR?



DEVASA ONLINE KOMPLO TEORİSİ

Bu aralar "çok iyi kazandıran" oyunun lügattaki karşılığı World of Warcraft olduğundan, tüm firmalar harıl harıl en iyi oyun markalarından nasıl bir devasa online çıkartacaklarına kafa patlatıyorlar. Bunların hepsine ayrı yer ayırmaktansa ZIP'leyerek tek bir kutuda topladık ki gözünüz korkmasın:

* Rockstar'ın kurucusu Sam Houser EGM dergisine verdiği son röportajda bir ***GTA DVO***'sunun "çok, çok çok çekici bir fikir olduğunu" beyan etti. Aynı anda koşturup her şeyi havaya uçuran 2500 tane Niko fikri kulağa oldukça hoş geliyor. Kaotik ama hoş.

* Bu esnada Activision'ın CEO'su Bobby Kotick ise "***Call of Duty*** gibi bir markanın doğal evrim sürecinin bundan sonraki aşamasının elbette devasa online olacağını, ancak bundan nasıl para kazanılacağının bir soru işareti olduğunu" belirtiyordu. Bilmem ki sayın Kotick, hani yeni aldığınız bir şirket var... Neydi adı, ııı, hah, Blizzard! Bir DVO'dan nasıl para kazanılır, onlara neden sormuyorsunuz?

* Diğer yandan Bethesda'nın baba şirketi Zenimax ***Elder Scrolls Online*** ismini lisansladı. ZeniMax Online adlı yeni bir şirket kuruldu ve elderscrollsonline.com'un da domain ismini aldı. Daha ne yapsınlar? Kapınıza gelip "melaba, biz Elder Scrolls DVO'su yapıyoruz, sonra duymadık demeyin ha!" deyip kaçsınlar mı?

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SÜPER FIRSAT!



KASIM 2007



ARALIK 2007



OCAK 2008



ŞUBAT 2008



MART 2008



NİSAN 2008



MAYIS 2008
GRAND THEFT AUTO 4
> **İNCELEME:** Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 Crisis Core, ... of Two
> ... anlatmak, En iyi ... bedava MMO, Aliens Colonial Marines
> **TAM ÇÖZÜM:** Assassin's Creed süikast rehberi > **DONANIM:** Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler
> **DVD'DE:** Trackmania Nations Forever



HAZİRAN 2008
PRINCE OF PERSIA: PRODIGY
> **İNCELEME:** Age of Conan, Dark Sector, Europa Universalis Rome
> **DOSYA:** Yeni Prince of Persia, FPS Cehennemi, Konsol ve PC Alışveriş Rehberi
> **TAM ÇÖZÜM:** GTA 4'ün tüm gizleri ve haritası, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** Üç çekirdekli işlemciler
> **DVD'DE:** Hidden & Dangerous Deluxe



TEMMUZ 2008
DIABLO 3
> **İNCELEME:** Metal Gear Solid 4, Mass Effect, Race Driver GRID
> **DOSYA:** ... Raporu, Call of Duty 5
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** ATI 4800 Ekran Kartı
> **MGS4 ve Prince of Persia Posteri**



AĞUSTOS 2008
CRYSIS WARHEAD
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Supreme Ruler 2020, Super Smash Bros Brawl, Battlefield Bad Company
> **DOSYA:** Crysis Warhead, E3 Dosyası, PES 2009 vs FIFA 09
> **TAM ÇÖZÜM:** MGS 4, Dracula Origin
> **DONANIM:** OCZ NIA, Ekran Kartı Testi
> **DVD'DE:** E3 Özel Bölümü



EYLÜL 2008
SOUL CALIBUR 4
> **İNCELEME:** Soul Calibur 4, Bionic Commando Rearmed > **DOSYA:** Games Convention 08, Geleceğin Oyun Teknolojileri
> **OYUNBOZAN ÖZEL:** 2008'in tüm önemli oyunlarının hileleri
> **DONANIM:** Radeon HD 4870 X2, Sound Blaster X-Fi > **DVD'DE:** Mass Effect: Bring Down The Sky



EKİM 2008
SPORE
> **İNCELEME:** Spore, Star Wars: Force Unleashed, Crysis Warhead, Stalker Clear Sky, Rockband 2
> **ÖN İNCELEME:** Heavy Rain, Warhammer Online, Dragon Age
> **DOSYA:** Playstation 3'ünüzü 320 GB Yapın, Yıl Sonu Furyası Dosyası
> **DVD'DE:** Red Alert (Full Oyun)



KASIM 2008
FAR CRY 2
> **TAM SÜRÜM OYUN:** Splinter Cell Pandora Tomorrow
> **İNCELEME:** Fallout 3, PES 2009, Brothers in Arms 3, Little Big Planet, Motorstorm 2, Warhammer Online
> **DOSYA:** Oyungezer 1 Yaşında, Konsolların Online Hizmetleri
> **DONANIM:** Vista Optimizasyon Rehberi



ARALIK 2008
WoW: WRATH OF THE LICH KING
> **İNCELEME:** Call of Duty: World at War, Left 4 Dead, Red Alert 3, Tomb Raider Underworld, Deadspace, NWN 2 Storm of Zehir, Fable 2, Mirror's Edge, Gears of War 2, Singstar Turkish Party
> **DOSYA:** Devasa Online Oyunlarda Hack
> **TAM ÇÖZÜM:** Fallout 3
> **DONANIM:** Intel Core i7



OCAK 2009
EMPIRE: TOTAL WAR
> **İNCELEME:** Grand Theft Auto IV (PC), Prince of Persia, Resistance 2, Rise of the Argonauts, Football Manager 2009, Spider-Man: Web of Shadows, A Vampyre Story, World of Goo, Persona 4, Midnight Club L.A.
> **DOSYA:** Krizde Oyuncu Olmak
> **REHBER:** GTA IV Teknik Rehberi
> Büyük 2009 Oyunları Takvimi



ŞUBAT 2009
STREET FIGHTER IV
> **TAM SÜRÜM OYUN:** Psychonauts
> **İNCELEME:** Killzone 2, Saint's Row 2 (PC), Lord of the Rings Conquest, Skate 2, Sonic Unleashed, Banjoo Kazooie, Penumbra Requiem, NBA Live 2009.
> **DOSYA:** 2008'in En İyileri
> **DONANIM:** 339 dolara GTA 4 oynatan PC yapma rehberi

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

SABİT TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

incelеme



PC OYUN TESTLERİMİZİ VESTEL KRONOS'LA YAPIYORUZ

Teknolojide Türkiye lideri Vestel'in yardımıyla, paranın alabileceği en iyi oyun PC'lerinden birisini yaptık. Adını da Kronos koyduk. Kronos'un içindekiler gördüğünüzde küçük dilinizi yutabilirsiniz. Çünkü bütün PC oyuncularının kıskanacağı bu oyuncu PC'si şu anda PS3'ün üstünde performans sağlıyor. PC oyuncularının edinebileceği en üst seviye oyun makinelerinden birisi olan Kronos'u, o ay incelediğimiz tüm PC oyunlarını, oyun izin veriyorsa max. 1680 x 1050 çözünürlükte, aksi takdirde izin verilen en yüksek çözünürlükte çalıştıracağız. 16X AA hariç tüm grafik ve fizik ayarları en üst düzeye çekilmiş iken zorlamaya çalışacağız.

İşlemci: Intel Core 2 Extreme Q6850 Quad Core 3.00 Ghz
Ekran Kartları: Çift NVidia GeForce 8800 Ultra 768 MB (SLI)
Optik Okuyucu: Matshita Combo Blu-Ray okuyucu - DVD yazıcı
Sabit disk: 2 adet 700GB S-ATA HDD
Bellek: 4GB Kingston
Soğutma tertibatı: Thermaltake su soğutma, radyatör ve fan kombinasyonu

OYUN	TEST EDİLEN ÇÖZÜNÜRLÜK	ORT. KARE / SAN.
Burnout Paradise: Ultimate Box	1600 x 1200 (16X AF, 8X AA)	60
Empire Total War	1600 x 1050 (8X AF, 8X AA)	53
F.E.A.R. 2: Project Origin	1680 x 1050 (16X AF, 4X AA)	56
Motorm4x	1600 x 1200	87
Nikopol	1600 x 1200	60
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	1680 x 1200	35

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II

SAVAŞIN ŞAFAĞI BU KEZ FARKLI YERDEN DOĞUYOR

bu ayın gezilesi oyunları

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN™

KORKUNUN ECELE FAYDASI YOK -SİNAN AKKOL




Replika askerlerin komutanları başınızın belası olacak... Bir de komutanı böyleyse askerleri siz tahmin edin.

"Müteakip ek görev paketleri vasıtasıyla rezil edilmiş klasikler" diye bir kategori olsa, herhalde *F.E.A.R.* en başta bayrak sallayarak koşturuyor olurdu. Halbuki ilk *F.E.A.R.*'ı ne kadar da sevmiştim… Monolith'in elinden aldıkları andan itibaren bu sevgim ihanete uğramaktan bitap düştü. Elinde kalan isim hakkından para kazanabilmek için Vivendi garip gurup firmalara, acayip acayip ek görev paketleri yaptırdı. İki eklenti de birbirinden beterdi. Hele ki *Extraction Point*'in en başında Paxton Fettel'in kilisede karşımıza çıkıp gevrek gevrek, kendine güvenen bir tonda söylediği şu sözler oyun tasarım dünyasında tam bir efsanedir: "*Evet, beni birkaç saat önce öldürdüğünü biliyorum… Ama şimdi karşındayım. Nasıl olduğunu ben de bilmiyorum ama oldu işte.*"

Candan Erçetin'in Melek şarkısında "*Eğlendirdin… Sakinleştirdin… Ehlileştirdin… Ve daha bir sürü şey…*" diyerek şarkı sözü yazmaya üşenmiş izlenimi vermesi gibi, adamlar FEAR gibi bir oyunun ek görev paketi için hikâye parçası yazmaya üşenmişlerdi. Hızla uzaklaştım oradan ve bir daha da FEAR'a ayak basmadım.

Neyse ki arada Vivendi'den isim haklarını geri aldı da Monolith, oyun yuvasına geri döndü. İyi ki de döndü. Ehlileştirmişler yeniden oyunu :)
(NOT: Aşağıdaki spotu Göker'in ısrarlı istekleri üzerine atıyorum)

YARIM ALMA, GÖNÜL ALMA

[*İlk oyunu oynamayı düşünen ve hikâyeyi öğrenmek istemeyen, bu paragrafı atlasın lütfen*]
FEAR'ın sonunda ölü ve son derece sinirli bir kız olan Alma, yarı psionik, yarı nükleer bir patlamayla şehri heder etmişti hatırlarsanız. İkinci oyun, bu patlamadan yarım saat önce başlıyor. Alma'nın bu hale gelmesinden sorumlu olan Armatech Corporation'ın üst düzey yöneticilerinden Genevive Arestide'in evine baskın yapmaya giden bir ekipteniz bu sefer. Biz Genevive'i sağ bulmaya çalışırken şirketin yönetim kurulu da tüm olanlar için Genevive'i günah keçisi seçmiş, ölüsünün de aynı değerde günah keçiliği yapabileceğine karar vermiştir. Tam bu sırada, Alma patlar.

Böylece ana hikâyeye bağlanmak için güzel bir yöntem seçmiş Monolith, ilk oyunun sonundaki (ek görev paketlerinde rezil edilen) olayları uzaktan görerek başlıyoruz oyuna. Hikâyeyi anlatma konusunda da genel olarak çok daha başarılı Monolith bu kez. Gerçi bu bir satış taktiği de olabilir. Ekibin bir diğer korku/FPS oyunu olan *Condemned*'in ilkinde hikâyeyle ilgili pek bir şey açık edilmezken, *Condemned 2*'yle birlikte birçok şey su yüzüne çıkmıştı. FEAR 2 için de aynısı geçerli. Sağa sola serpiştirilmiş "gizli dokümanlar" size olayların arka planını çok güzel bir şekilde anlatıyor. Ayrıca, karakterler de biraz daha açık sözlü bu kez. Hikâyenin açılımından keyif aldım doğrusu.

Öncelikle anlaşalım, şu ana kadar yabancı sitelerde FEAR 2'yi yeren, "*orası öyle olmuş da, şurası böyle olmamış*" diye eleştiren bir takım yazılar okumuş olabilirsiniz. Lütfen unutun onları. Çünkü haksızlık ediyorlar oyuna. Tam da kendinden bekleneni yapmış yine Monolith: Taş gibi bir FPS çıkartmış ortaya.

Haa, iki sayfa sonra diyeceksiniz ki, "*e madem taş gibi, neden puanı böyle oyunun?*" Çünkü FEAR 2'yi yaparken çok "güvenli" oynamayı tercih etmiş ekip. Yıllardır koridorlarda, elinde shotgun'la dolaşan bir FPS'cinin daha önce görmediği hiçbir şey yok. Birçok bölümü oynarken "*ben bu bölümü daha önce başka bir oyunda görmemiş miydim?*" diyor insan kendi kendine. Her tarafına bomba döşenmiş binadan kaçma bölümü? Var. Yolumuzu tıkayan alevler ve onları söndüren vanalar? Var. Sniper'larla köşe kapmaca? Var. Hızla giden trende bir öne bir arkaya koşturmaca? O da var. Ve ilginçtir ki bu klişe bölümlerin hiçbiri mükemmel değil, ancak vasatın üstü bir keyif veriyorlar.

FEAR 2'nin en güzel bölümleriyse gerçek düşmanlara karşı savaşmadıklarınız. Hele ilkokulda geçen bir >>

1- Bir Mech'e bindiniz mi, ölüm makinasına dönüşüyorsunuz. Isıya duyarlı görüşünüz bile var.

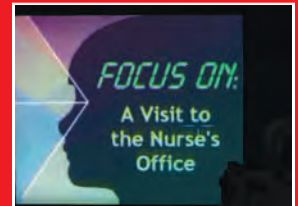
2- İkinci oyunda hikâye çok daha anlaşılır, temiz ve okuması keyifli bilgi parçalarıyla verilmiş.

1


2




Enerji silahı mı veriyorsun? Sevdim seni Halford!... O üstündeki "Shogo 2" tişörtü mü yoksa?!!!



BUNLARI MUTLAKA YAPIN

- Wade Elementary School'daki TV'lerin dibine girip eğitim kasetini seyredin.
- Topladığınız bütün dosyaları okuyun. İki oyunun da hikâyesi çok daha anlamlı hale gelecek.
- Snake Fist'in giydiği tişörtte "Shogo 2: Armored Division" yazdığını fark ettiğiniz günü bayram ilan edin!
- Duvarda hızla yürüyen Replika Commander'lar çıktığında refleks basmaktan çekinmeyin.
- İlk fırsatta Combat Shotgun'dan kurtulun. Yakın mesafe dövüşler ilk FEAR'da kaldı.



Bu zor sorunun cevabı aynada gizli

"DOĞRU TUŞA BASMA" MİNİ OYUNLARI (QUICK TIME EVENT) FEAR 2'DE "FARENİN SAĞ TUŞUNA EZENE KADAR TIKLAMA" HALİNE GETİRİLMİŞ

>> bölümü var ki, ben uzun zamandır bu kadar korktuğumu hatırlamıyorum (yalana bak, hatırlıyorum aslında, *Dead Space*'te de bayağı korkmuştum). Buraya girdikten 15 dakika sonra, neyin gerçek neyin hayal olduğu karıştırdım ve kıpırdayan her şeye ateş etmeye başladım. Gerisini anlatıp sürprizlerini bozmak istemiyorum ve dilimin altındaki baklayla birlikte hızla uzaklaşıyorum.

Oyunun ilk bölümleri yine ofis ofis gitse de, daha çok renk ve çeşitlilik kullanılmış. İlk oyunun mihenk taşı olan metal grisi ve beton grisinden başka renklerimiz de var çok şükür: Neon mavisi, alev turuncusu, kan kırmızısı bolca görülüyor. Özellikle de şehre çıkınca Armatech'in özel ordusu, yeniden aktive olmuş Replika askerler ve Alma'nın psişik patlamasından sağ çıkmış ama garip şekilde etkilenmiş normal insanlara karşı siz… Pek şansınız yok gibi değil mi?

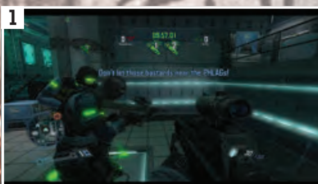
Ama var. Çünkü oyun çok kolay. Ya Allah'ın adını verdim bak, aramızda hiç FPS oynamamış adam yok. Biz gariban, kaşarlanmış oyuncuların hatırı için şu FPS'lere bir de Über zorluk seviyesi koyun. Yani hiç değilse, oyunu bitirince açılsın *Dead Space*'teki gibi, oyunu tekrar oynamak için sebep olsun. Kılım yeni nesil FPS'lerdeki Hard zorluk seviyesinin, eski FPS'lerin Normal zorluk seviyesi haline indirilmiş olmasına!

Bunun üstüne bir de zamanı yavaşlatma (refleks) yeteneğimiz var. Odaya daldınız ama tuzak mı çıktı? Çat! Yavaşlatın zamanı, basın headshot'ları. Ölmek üzere misiniz? Pat! Yavaşlatın zamanı, geri geri kaçın… Bazen sırf bana zorluk olsun diye refleks kullanmadan oyunu bitirsem mi diye düşünmedim değil. Hatta keşke bu konuda bir achievement ödülü olsaydı da başarmak için kassaydık.

Monolith'in en iyi başardığı şey, oyundaki gerçek düşmanlarla çatışma/psikolojik gerilim oranını çok güzel tutturması. Önceden planlanmış da olsa, Alma'nın bir görünüp bir kaybolarak üstünüze saldırdığı anlarda tek tuşa basarak elinden kurtulmaya çalışmak, monotonluğun ortasına bıçak gibi giriyor. *God of War* ile başlayan ve çok tutulan bu "doğru tuşa basma" mini oyunları (Quick Time Events)

1- "Flag" değil ha, "PhLag". Aman yanlış anlama olmasın!

2- Yediye karşı üç olduğumuz bu maçın sonunda birinci çıkmış olabilirim. Ama hezimete uğramaktan kurtulamadık.


1


2

DEATHMATCH'E DÖRDÜNCÜ ARANIYOR

- Multiplayer'da tüm ekipmanı yüklenmenize izin verilmiyor. Harcayabileceğiniz sınırlı sayıda mühimmat puanınız var, bu yüzden ikinci bir silaha boşuna puan harcamayın deathmatch'te. İdeal olarak 4 puana Hammerhead, 8 puana Heavy Armor alın. İkincil silahınızı ölenlerden raunt başladıktan 5 saniye sonra zaten alabilirsiniz.
- Heavy Armor yerine normal zırh alarak, duvara yapışan mayınlara da yatırım yapabilirsiniz. Bu mayınlara pek az kişi dikkat ettiğinden, her spawn'da kapı üstlerine bir tane yapıştırarak beleşe bir frag garantilersiniz.
- Lazer ve BFG gibi güçlü silahlar her bölümde yerde yatıyor oluyor. Bunların yerini iyi belleyin ve spawn olduğunuz anda bunların olduğu yerden geçecek şekilde bir rota çizin kendinize. Hele ki BFG (ismi bu değil tabii ama Doom'daki BFG'ye hem efekt hem de etki olarak çok benziyor :), bir batımda 4-5 frag almanızı sağlayabilir.
- Boşuna medikit almayın. Asla zamanında kullanamazsınız. Bir kere vurulmaya başladınız mı, Z'ye basmaya uğraşmaktansa köşeyi dönüp kaçmak veya sizi vuranı headshot'la almaya çalışmak daha etkili.
- Lazerle düşmana nişan almadan ateşe başlayın ve düz bir çizgi çizerek, boyuna doğru kesme hareketi yapın. %80 ihtimalle kelleyi alırsınız.




- Alma! Ne olur bırak gideyim!
- Olmaaaz, devam eeet...
Çatlak, patlak, yusyuvarlak. Kremalı böörek, sütlü çöörek...



Hanım, oğlanı bu okula yazdırmasak mı?

Ne İyi? Ne Kötü?
+Tüyleri diken diken eden bazı bölümler
+Deathmatch modu oldukça iyi
+Aksiyon/korku dozajı iyi ayarlanmış
- Dinamik değişen müziklerin etrafta hâlâ düşman olduğunu ispiyonlaması
- En zorda bile kolay olması
- Multiplayer odağını biraz kaybetmiş.

1- Alma'nın patlamasında hayatta kalan siviller de bir acayip olmuşlar.

2- Refleks basma zamanı... Geç kalırsanız yandınız.





FEAR 2'de "ezene kadar farenin sağ tuşuna tıklama" haline getirilmiş. Böylece bir tuşu kaçırdınız diye ölmüyorsunuz.

UÇAN TEKME GELİYOOR... VE HİÇBİR İŞE YARAMIYOOR!

İlk oyunda klostrofobinin dibine vurdukları için çok eleştirilmişti Monolith. Hep daracık koridorlar, ofis katları insanın içini daraltıyordu. Onlar da bu kez daha açık, daha ferah mekânlar yapmışlar. Tabii bunun getirdiği bir dezavantaj var: Yakın dövüş hiçbir işe yaramıyor. İlk oyunda köşenin ardına saklanmış düşmanı görüp tam dönerken havaya zıplayarak uçan tekmeyi suratının ortasına oturtmanın keyfini bu oyunda yaşayamıyoruz. Çünkü hiç kimseyi o kadar yakınınızda istemeyeceksiniz, işinizi mümkün mertebe headshot'la halledeceksiniz.

Oyun sürekli "vur ha vur" modunda bir çatışma ortamında ilerlediğinden, sık sık saklanacak bir deliğe ihtiyacınız oluyor. İlk oyunda düşmanların bazen yaptığı şeyleri artık siz de yapabiliyor ve etraftaki masa, içecek otomatı gibi şeyleri devirerek kendinize siper edebiliyorsunuz. Ancak bunlar ebatlarınıza göre küçük olduklarından çok da iyi korumuyorlar sizi. Kıçınız başınız hep açıkta kalıyor, üşütüyorsunuz (gövdenize açılan delikler cereyan yapıyor çünkü).

Aynı şekilde düşman askerleri de bunları devirip siper yapabiliyor, ancak nedense pek seyrek kalkışıyorlar buna. Bana öyle geldi ki, ilk FEAR'daki düşman askerlerinin yapay zekâsı biraz körelmiş. Çoğunlukla düdük gibi üstünüze üstünüze koşup ölüyorlar. Hani benim ilk FEAR'ımdaki iğne deliğine bomba atan, iki saniye rahat vermeyen Replica Soldier'larım? Yok… Hele ki *Killzone 2*'den yeni çıkmış bir bünye için FEAR 2'nin "pöf" diye ölen düşmanları pamuk tarlasında hissettiriyor insana.

Evet, bir de bu var: Düşmanlarınız sık sık sanki içi salça dolu renkli çuvallarmış gibi "pöföö" efektiyle dağılarak ölüyorlar [bu teknolojinin ulaştığı son nokta için bakınız Jesuskane'in *Soldier of Fortune: Payback* incelemesi]. Yahu ben adama headshot attım, kolu ciğeri niye ayrı tarafa gidiyor?! Sanki iğne iplikle tutturmuşlar, bir vuruldular mı atıveriyor dikişleri. Biraz tokluk çalışın kardeşim, bu ne?

AAA, NE ÇOK OYUNCU VAR BURADA?!

FEAR 2'nin çok oyunculu modlarından da çok şeyler bekliyordum. Eee, ne de olsa ilk oyunun deathmatch tarzı oynanışı bu alandaki susuzluğumu gidermişti. Hatta o kadar başarılıydı ki, *FEAR Combat* adı altında bedava ve ayrı bir oyun olarak yeniden çıkmıştı. FEAR 2'de aradan geçen dört senenin hatrına çok oyunculu modlar iyice geliştirilmiş. Tüm modlar ATC askerleri ve Replica güçleri arasındaki çatışmaları konu alıyor. Toplam 6 farklı mod var. Blitz adı altında bir Capture the Flag modu gelmiş. Burada çok önemli bir kimyasal olan PhLag'i (aman da ne kadar güzel bir kelime oyunu bu!) bir turn boyunca Replica askerleri çalmaya çalışıyor. Sonraki raunttaysa ATC askerleri, kaybettikleri PhLag sayısından daha fazlasını geri almaya çalışıyor.

Armored Front, FEAR 2'nin şu an en çok oynanan modu. İyice ufaltılmış (harita boyutu, asker ve araç çeşidi olarak) bir *Battlefield 2* benzeri diyebiliriz bu mod için. Team deathmatch haritalarından daha büyük olmayan haritalarda, toplam beş tane kontrol noktasını ele geçirmeye çalışıyoruz. Her iki tarafın da birer tane Mech'i var ve çarpışmayı Mech'ini iyi kullanan taraf kazanıyor. Son kontrol noktasını almak inanılmaz zor çünkü savunan takım haldır huldur spawn olduğundan bir türlü 10 saniyeden fazla yaşayamıyorsunuz.

Failsafe moduysa bomba koydum, bomba defuse ettim türevi. Ama bu üç modu es geçin ve bence direkt deathmatch'e girin! FEAR 2 de atası gibi esas eğlenceyi bu modda sunuyor: Herkes herkese karşı. Hareket eden her şeyin düşmanınız olduğu bu modla ilgili tavsiyelerimi "Deathmatch'e Dördüncü Aranıyor" başlıklı kutuda bulabilirsiniz. Bu modda saatlerce, sıkılmadan eğlenebilirsiniz. Ranked veya unranked sunucularda oynama seçimini size bırakmış oyun. Benim gibi "Powered by Gamespy" logosu gördünüz mü gıcık oluyorsanız dahi, alın bir hesap, ranked sunucularda oynayın. Dünya çapında ne kadar başarılı olduğunu görmek insanı motive ediyor (ben 2135'inciyim, daha çok yolum var :). Yalnız İngilizce konuşan vatandaş pek bulunmuyor sunucularda, FEAR 2'nin multisini sadece Ukraynalı ve Rus oyuncular oynuyormuş gibi bir izlenim oluştu bende.

SON KARAR

Evet, oyunun tek kişilik bölümleri de, multisi de daha önce gördüğümüz şeylerle dolu. Yeni hiçbir şey yok. Yapay zekâ da biraz şapşallaşmış. Ama onun haricinde, sapasağlam bir FPS işte size. Tüm achievement'ları açmak, tüm hikâyeyi anlamak için tek kişilik senaryoyu iki kez oynadıktan sonra deathmatch modunda da oldukça uzun saatler geçirebilirsiniz. Monolith'in el emeği göz nuruna kıymet vermeden yapılmış iki ek görev paketinden sonra, FEAR 2 ilaç gibi geldi. "FEAR öyle yapılmaz, böyle yapılır!" dercesine oyunun tasarım dokümanında olup da salak salak iki ek görev paketinde kullanılan silah ve bölümleri, bu sefer Monolith kalitesiyle ve oyuna adam gibi yedirerek kullanmışlar. Valla ben beğendim, FPS sevenlerin de beğeneceğine eminim.

(Sümer Ezgü'den "*Şeker Alma'ya Geldim*" adlı halk türküsü eşliğinde yazdığım bu incelemeyi sevgili Göker "WAAAGH!" Nurbeyler'e adıyorum.).

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Monolith > **Dağıtım:** Warner Bros > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium4 3.2GHz / Athlon X2 3200+ işlemci, 1.5GB RAM, Nvidia 6800 / ATI X700 ekran kartı, 12GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.2GHz / Athlon X2 4400+ işlemci, 2 GB RAM, NVidia 6800 GTS / ATI HD 2900 XT ekran kartı, 12 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.whatisfear.com



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Gözden düşmüş seriyi iyi toparlıyor. Eksikleri var ama doğru yaptıklarının yanında çok dert değil.

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360



EMPIRE TOTAL WAR

AYDINLANMANIN ÇAĞI, SALTANATLARIN SON MASALI

-TUĞBEK ÖLEK

Ölüme yürüyen şaşalı bir duvarı andırıyor askerler, parlak kırmızı ve süslü üniformaları, ritmini kaçırmayan trampetleri ve düzgün adımlarıyla. Sekmeden, durmadan ve korkmadan yürüyorlar. Top mermileri toprağı titretiyor, şarapnel parçaları yağmur gibi yağıyor. Sanki hiç umursamıyorlar bu ölüm yağmurunu. Sol kanattaki bölüklerden birinin ortasına düşüveriyor bir top mermisi. Üç sıra birden yığılıyor yere. Saflarını düzeltip hemen, duvar gibi yürümeye devam ediyorlar bir şey olmamış gibi.

Düşmansa karşılarında daha kalabalık, dümdüz yürüyorlar üstüne doğru. Yaklaştıkça kalpleri daha bir hızlı atıyor olmalı ama fark ettirmiyorlar. Bir anda karşı duvardan bir gürültü, bir duman bulutu çıkıyor ve o bulutun içinden fırlayan misketler en öndekilerin çoğunu deviriyor. Birkaç adım daha yürüyorlar, tüfeklerini doğrultuyorlar ve aldıklarından daha az olsa da misketleri iade ediyorlar. Düşman da düşüyor. Bütün bir vadiyi kararlılıkla kat ederek yüzleştikleri ölümle burun burunalar artık. Her tüfeğini dolduran asker tereddütsüz boşaltıyor tekrar. Ve dolan her tüfekle bir can daha boşalıyor.

Yukarıdan izliyorum bu savaş sahnesini. Düşmanın cesaretine ve ölümcül ateş altında titremeden karşılık vermesine hayran kalıyorum. Ama toplarımla morali yıpranan, Nizam-ı Cedid bölüklerim karşısında kan kaybeden düşmanın bana daha fazla kafa tutmasına izin veremem. Geride sakladığım Beylik Yeniçerilerini her iki taraftan yürütüp çapraz ateşe başlıyorum.



Özgürlüğe Giden Yol

Empire'ı önceki Total War'lar gibi büyük ana senaryo haritasında oynuyorsunuz. Seçtiğiniz ulusa göre oyun farklı deneyimler sunsa da, bunun dışında oynayabileceğiniz tek bir senaryo var oyunda. Road to Independence, 18. yy'ın önemli olaylarından ABD'nin kurulmasını konu alıyor. Önce ilk göçmenlerle kolonileri kuruyor, sonra Geroge Washington olarak Fransız kolonileriyle savaşıyor, sonunda da bağımsızlık ilan edip İngilizlerle papaz oluyorsunuz. Amerikan tarihi beni çok açmasa da güzel hazırlanmış senaryoyu zevkle oynadım. Ama hafiften eğitim görevi tadında olduğundan oyunun başlarında oynamak en iyisi. Bu arada yeni senaryo yapısı çok hoş olmuş, yakın zamanda bir Napolyon ek görev paketi çıkarsa şaşırmayın.


Kayıplarına rağmen düşmana doğru kararlılıkla yürüyor Kızıl Ceketliler. Ama toplarım ve tüfeklerim ateş kusunca panik halinde kaçacaklar.

Bu ölümcül darbe karşısında hızla sayıları ve cesaretleri azalıyor, kaçmaya başlıyorlar. O kararlılıkla yürüdükleri vadide, panik içinde, misket ve top yağmuru altında koşturuyorlar. Sağ kanattan ordumu sarmaya çalışırken Sipahilerimin eline düşen süvarileri çoktan pes etmiş. Sipahileri daha da ileri sürüp top menzilinin dışına çıkan piyadelerin üzerine sürüyorum. Düşman komutanı ordusunu umutsuzca geri çevirmeye çalışırken korumalarının ortasına düşen bir top mermisiyle ölüveriyor. Artık gerisi sadece kaçışan askerlere aman vermemeye bakıyor. Böylece Hint yarımadasındaki son İngiliz ordusu da dağılıyor ve Hindistan tamamen Osmanlı'nın kontrolüne geçiyor.

BİR İMPARATORLUK KAÇ KERE ÇÖKER?

Gerileme evresinin başında devraldığım imparatorluk bugün Cengiz Han'ın imparatorluğundan bile geniş topraklara uzanıyor. Tarihi yeniden yazmış olmak, Osmanlı'nın duraklama evresini en şanlı dönemine çevirmek ancak Total War'da tadabileceğiniz bir zevk. Ama ne yalan söyleyeyim, bu zafere ulaşana kadar Osmanlı'nın tarihini iki kez pek bedbaht yazmıştım. Oyun elime geçer geçmez oturduğum ilk tahtta ancak 6 sene kalabildim. Ürettiğim ordular öylesine büyüktü ki ekonomi hızla çöktü ve belimi doğrultamayacağımı anlayınca yeniden başlamak zorunda kaldım hükümdarlık kariyerime. Kısacası duraklamayı pas geçip yükselişten direkt çöküşe sürükledim ecdadımızın mirasını. İkinci başarısız denememde çoğu padişahtan uzun kaldım tahtta aslına bakarsanız, tam 20 sene. Her şey çok da güzel gidiyordu. Ta ki imparatorluğun dört bir yanını ayaklanmalar sarıp da Fransa'da yaşanması gereken ihtilal Osmanlı'da patlayana dek. Üstelik ilk ayaklanan boyunduruk altındaki ecnebi milletleri değil bizzat Anadolu'nun kendisiydi. Devrim yanlısı tebaama veda edip oyuna üçüncü kez başladım ve bu sefer şeytanın bacağını kırmayı bildim.

Anlayacağınız Empire, önceki Total War'lardan farklı. Onun sadece 18. yy'da geçen ve deniz savaşlarını gerçek zamanlı oynayabildiğiniz bir Medieval II olduğunu düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Oyunun ana senaryosu alışmadığımız mekanikler ve dengeler üzerine kurulu. Bu yüzden bir heyecan dalıp eski tarzınızla oynamaya kalkarsanız neye uğradığınızı şaşıracaksınız. Her şeyden önce eskisi gibi birbirinden güçlü bir sürü ordu yaratmayı unutun. Güçlü bir orduyu beslemek için güçlü bir ekonomiye ihtiyacınız var. Benim Osmanlı, en güçlü halinde bile ancak dört orduyu idare edebiliyordu ki, sonunda gelişimimi çok yavaşlattığı için birini dağıtmak zorunda kaldım. Elbette teknolojinin en üst basamaklarına ulaşıp, fethedilecek toprak bırakmamacasına genişlediğinizde zibil gibi ordu üretebiliyorsunuz. Ama o zaman da orduyla pek işiniz kalmamış oluyor.

Ayrıca sınırda olmayan veya ayaklanmayan şehirlerde artık hiç asker tutmanıza gerek yok. Şehirlerin asayişi için gelirinizden belli bir kesinti yapılıyor ve ordu sekmesinde görmeseniz de şehirlerde bir miktar milis gücü barındırılıyor. Bu güçler şehrin savunmasında da ortaya çıkıyor. Böylece siz sadece gerçekten savaşan ve sınırları savunan ordularınızla uğraşıyorsunuz. Önceki Total War'ların tümünde en sıkıldığım şey ülkenin dört bir yanına dağılmış bir sürü birimle uğraşmaktı. Nihayet seri bu gereksiz uğraştan kurtarıyor bizi.

Oyunun ana senaryo haritasında daha pek çok değişiklik var. Sayfalar yettikçe bunları bir bir anlatmaya çalışacağım, hepsini birden önünüze döküp sıkmayayım. İlk Total War'ları hatırlıyorum da ana senaryo haritası, gerçek zamanlı savaşlar arasında yitip giden, zayıf bir parçasıydı oyunun. Bizi daha çok 3D haritada aynı anda binden fazla birim görmek etkilerdi. Geçen yıllar içinde ana senaryo haritası gerçek zamanlı savaşlardan daha zengin ve zevkli hale geldi.

BU GEMİ DEDİKLERİ DE NE OLA?

Ana senaryodan çok bahsedeceğim ama çoğunuzun aklı deniz savaşlarındadır eminim. Nasıl oldu acaba? Zevkli mi? Gerçekçi olmuş mu? Nasıl anlatsam size deniz savaşlarını… Şiir gibi desem yerinde olur herhalde. Creative Assembly'nin harcadığı emeğe hayran kalmamak elde değil. Gemiler gerçeğe o denli uygun, güvertede koşturan tayfalar öylesine heyecanlı >>







1- İspanyol amirali enteresan bir manevra peşinde. Ama donanmam öyle güçlü ki benim kaptanlığımda bile kaybetmesi zor.

2- Ordular süngülerle birbirine dalınca ortalık karışıveriyor. Yakın çatışmalarda manevra yapmak artık daha zor.

3- Amerikan yerlileri oyundaki en zayıf birlikler. Savunmaları düşük olduğu gibi tüfek kullanmakta da zayıflar.


Teknoloji ilerledikçe toplar da güçleniyor ve savaş alanına hükmetmeye başlıyor.

1- İspanya Cebelitarık'ı kapatınca, okyanusa açılmak için ya saldırmalı ya da Fas'ı ele geçirmelisiniz.

2- İşte bu da tek zayi verilmeyen Fas kuşatması. Doğudan saldırınca öyle güzel ve korunaklı bir tepeniz oluyor ki toplar zaten işin çoğunu hallediyor.


1


2

GEMİLER ŞAHANE, RÜZGÂRLA, FİZİKLE İLİŞKİLERİ DE GERÇEKÇİ. FAKAT BİR SORUN VAR: BİZ DENİZ SAVAŞI YÖNETMEYİ BİLİYOR MUYUZ?

>> ve savaşlar öyle çetin ki… Yelkenler inip toplar patlamaya başladığında nefesinizi tutup izliyorsunuz olan biteni. Öylesine detaylı ki her şey, her bir gemide canhıraş top dolduran tayfayı, gemiler yanmaya başlayınca kendilerini denize atışlarını, her bir güllenin gemilerde açtığı delikleri görebiliyorsunuz. Zaten gemi modellemeleri için Londra Ulusal Denizcilik Müzesi'ndeki planları kullanmışlar. Bugüne dek bu kadar detaylı bir tarihi deniz savaşı görmediğimiz için ilk işimiz gemilerin neye benzediğine bakmak oluyor. Kamerayı evirip çevirin ve inceleyin iyice, öylesine güzeller ki. Hele aksiyon başladığında.

Ama bu deniz savaşları işinde bir şeyler çok yanlış. Gemiler şahane, rüzgârla, fizikle ilişkileri de gerçekçi. Fakat biz deniz savaşı yönetmeyi biliyor muyuz? Kaçınız ömrünüzde gerçekçi bir deniz savaşı yönetti? Öyle bir oyun hatırlıyor musunuz? O yüzden ilk savaşınızda sudan çıkmış balığa, daha doğrusu suya düşmüş malağa dönüyorsunuz. Bakakalıyorsunuz ne yapıcam diye. Daha gemilerin savaş düzenine karar verirken bile yaya kaldım ben. Acaba büyük gemileri ortaya mı dizsem, yoksa kanatlara mı koysam? Hanginiz biliyor bunu? Hele savaş başladı mı hiçbir şey bilmediğiniz iyice ortaya çıkıyor.

Creative Assembly bir eğitim görevi koymuş sağ olsun ama arayüzü ve kontrolleri anlatmak dışında bir faydası yok. Kara savaşlarındaki gibi gemilere ilerleme ve saldırma emri verebiliyorsunuz. Üstüne, gemilerin baktığı yönü değiştirme ve istediğiniz zaman sol veya sağ taraftaki topları ateşleme imkânı da verilmiş. Bu yüzden sadece iki gemi varsa işiniz kolay ve eğlenceli ama karşılıklı 12 tane gemi dizilince öyle bir karışıyor ki işler. Genel mantık büyük ve ağır gemileri, küçük ve hızlı gemilerle hırpalayıp kendi büyük gemilerinizle asıl hasarı vermenizi söylüyor. Ama hepsi birbirine girdiğinde hangi geminin ne yaptığını, nasıl hareket etmeniz gerektiğini kestirmeniz çok zor. Zaten denizcilik bilginiz yoksa durmadan gemilerin özelliklerine, isimlerine bakıp duruyorsunuz. Kafanız iyice karışıyor ve o karmaşa içinde nice armadayı ziyan ediyorsunuz.

KEMAL REİSLER KOLAY YETİŞMİYOR

Eğleniyorsunuz ama zorluk seviyesini aşağılara çekmediyseniz yeniliyorsunuz. Denizlerdeki bozgunlarımın ana senaryodaki başarımı etkilediğini görünce önce bu işte ustalaşmam gerektiğini de anladım. Üst üste 10 tane kadar tek deniz savaşı yaptım. Genelde büyük gemileri ortada tutup hızlı gemilerle düşmanı sarmaya ve büyük gemileri elden geldiğince birebir kontrol ederek daha etkili kullanmaya çalıştım. Aman yapmaz olaydım. Elimi attığım gemi bir dakika içinde batıverdi. Ben düşmanı güzel bir açıyla yakalayıp topları yağdırmaya çalışırken o kadar açık veriyordum ki attığımın on mislini yiyordum. Büyük gemiler telef olunca da ufakları temizlemesi kolay oluyordu düşmanın. Sonunda ince ayarı boşverip büyük resme odaklanmanın, savaş alanının genel gidişatına hâkim olmanın daha faydalı olduğuna karar verdim. Oyunu 10 gün oynadıktan sonra bu işi kıvırdım dersem büyük yalan olur. Ama ufaktan denizcilik tarih ve terimlerini araştırmaya, büyük savaşların detaylarını kurcalamaya başladım. Size de tavsiye ederim.

Elbette Creative Assembly'ye burada büyük bir sitem etmeden geçmeyeceğim. Oyuna bu kadar önemli bir parça eklerken oyuncular ne yapar ne eder diye düşünmeleri gerekirdi. Sonuçta oyunu tasarlarken büyük savaşları, denizcilik taktiklerini araştırıyorlar. Maşallah yapay zekâları da kullanıyor bunları. Adam gibi bir eğitim görevi verseniz, en azından hangi rüzgârda nasıl manevra yapılır bir anlatsanız elinize mi yapışırdı? Bizim denizcilikten anlamıyor olmamız doğal, kabahat öğretmeyenlerde.

DENİZLERE HÜKMEDEN DÜNYAYA HÜKMEDER

Ama deniz savaşlarından yılıp da işi




Top mermilerinin gemilerde yarattığı etki nefes kesici.

Yıl 1961… Osmanlı toprakları Berlin'den Moskova'ya kadar uzanıyor.



sadece karadan götürmeye kalkmayın. Artık on yedinci yüzyıldayız. Kolonileşmenin, uzak diyarların zenginliklerinden servet yapmanın vakti. Haritamız Kanada'dan Seylan Adası'na kadar uzanıyor (Amerika ve Avrasya olarak ikiye bölünmüş). Oyundaki en büyük ticaret kapısı da denizler. Oyunun başlarında Hindistan'la kurduğum ticaret hatları tek başına dört eyaletin gelirinden fazlasını getiriyordu. Ha deyince "ticaret hattını kurdum, gemiler gider" deyip bırakamıyorsunuz da. Düşmanlarınız veya korsanlar ticaret hattını kesti mi bütün gelir kesiliveriyor. El mahkûm, güçlü bir donanmanız olacak ve hatları koruyacak. Ayrıca oyunda sırf deniz ticareti için özel alanlar var. Afrika'nın batısı ve doğusu, Çin Denizi ve Güney Amerika'nın doğusunda bu alanlar. Eyalet kurulabilecek kara alanları yok. Sadece deniz ve ele geçirdiğinizde sabit gelir getiren liman işaretleri var. Oyunun başından elinizi çabuk tutup bu noktaları kaparsanız güzel gelir bırakıyorlar. Ama buralarda hem korsanlar cirit atıyor hem de bütün devletler yer kapma derdinde. Deniz savaşında ustalaşamayınca gelirden çok zarar yazıyor bu mücadeleye girmek.

Zaten Osmanlı olarak oynadığınızda okyanusa uzaksınız. Cebelitarık hep kapalı, hep muharebe alanı geçirmiyorlar, işiniz daha da zorlaşıyor. Zamanında atalarımız okyanuslara nasıl hükmetmiş anlamak zor. Ama Karadeniz ve Akdeniz elinizde. Güneyde Hint Denizi'ne de biraz hâkim oldunuz mu en azından ticari hatlarınızı sağlama alıyorsunuz. Ama korumanız altındaki Kırım Hanlığı, Rusların sıcak denizlere inmesini engellediği, Kuzey Afrika'daki Berberi Eyaletleri de Akdeniz'in güneyini koruduğu için onlara sürekli destek olmalısınız.

Yine de Osmanlı olarak oynarken gözünüz korkmasın. Zaten oyuna en büyük imparatorluk olarak başlıyorsunuz ve karadan genişleme imkânlarınız çok geniş, kara ticaretiniz de var. Ama İngiltere, Portekiz, Hollanda gibi başarısı kolonileşmeye endeksli ülkeler için oyunun çoğu denizde geçiyor.

TÜFEK İCAD OLDU MERTLİK BİR GARİP OLDU

Empire'ın bir özelliği de savaşların artık tamamen barut üzerine kurulmuş olması, top ve tüfekle verilmesi. Bu yüzden kara savaşlarımız da çok değişmiş ve yeni taktikler uygulamayı gerektiriyor. Bugüne kadar okuduğunuz her ön incelemede size söylenen buydu. Aslına bakarsanız o kadar da farklı değil gibi. Medieval II'nin bıraktığı yerden alıyor Empire. Sonuçta orada da topumuz tüfeğimiz yok muydu? Burada da aynısı, üstelik toplarınızı savaş alanında hareket ettiremiyorsunuz, etkileri daha bile az. Haritaların daha büyük olması, güzelliği, birimlerin detayı, artan animasyon sayıları vesaire dışında bildiğimiz alıştığımız kara savaşı; Medieval II'nin sonları işte. Ordunuzu sokabildiğiniz çeşitli binalar olması fark ettiriyor işi biraz. Ama ortamda top varsa binaya saklanmak pek akıllıca değil.

Başta böyle düşünseniz de, ana senaryoda teknolojinizi geliştirmeye başlayınca işler bir anda değişiveriyor. Bu sefer teknoloji nadiren yeni ve güçlü birimler veriyor size. Mesela Osmanlı olarak oynarken bir kere Beylik Yeniçerileri, bir kere de Nizam-ı Cedid birimleri katıldığında değişim yaşanıyor. Teknoloji bu sefer piyade taktikleri ve top cephanesi üzerine kurulu. Ama yeni bir taktik veya cephane savaşların şeklini baştan aşağı değiştirebiliyor. Başta moral bozmak dışında pek de bir halta yaramayan, düşman sayısını azaltamayan toplarınız, patlayıcı mermileri bulduğunuzda savaş meydanını hallaç pamuğuna çevirmeye başlıyor. Bir noktadan sonra top üstünlüğü karşı taraftaysa gözünüz kapalı hücum etmekten başka şansınız kalmıyor. Oyalandığınız her saniye asker sayınız azalıyor.
Oyundaki ikinci bir kırılma noktası halka süngünün bulunuşu. O zamana kadar piyadeler süngü takmak için menzilli atıştan vazgeçmek zorunda olduğundan, süvari manevralarıyla çevirip gafil avlama şansınız oluyor. Ama halka ve ardından soket süngüler gelince piyadelere yaklaşmak bile istemiyorsunuz süvarilerinizle. Ancak karşılıklı dizilmiş birimlerin düzenini bozmak, topları etkisiz hale getirmek ve düşman süvarisini savuşturmak için hâlâ atlı birimlere ihtiyaç duyacaksınız; teknoloji ilerledikçe daha da azalacak atların önemi.

BEKLEYİN, BEKLEYİN, BEKLEYİN, ATEŞ!

Kara savaşlarında herhalde en büyük değişim, piyadelerin ateş düzenini değiştiren teknolojilerden kaynaklanıyor. Gittikçe daha seri ateş eder hale gelen piyadelerin atış gücü arttıkça yakın dövüş neredeyse imkânsız hale geliyor. Medieval II'de düşman saldırıya geçti mi menzilli birimleri geri çekip yakın dövüş birimlerini öne sürerdik. Ama Empire'da ateş güçleri öyle korkunç hale geliyor ki saldıranlar burnunuzun dibine kadar gelip sonra

Total War Bizi Kasar Mı?

Muhteşem grafikleri ve tonla detayına rağmen Total War'un optimizasyonu pek de fena değil. Ortalama bir sistemde dertsiz oynanabilir. Ama gerçek görsel şölen için en üst seviye bir ekran kartı kaçınılmaz. Ayrıca sabit disklerinizde Raid kullanmıyorsanız, yükleme süreleri saç baş yolduracak. Zamanla kayıtlarınız yüklenirken, çay koymaya, çamaşır bulaşığı aradan çıkarmaya, nihayetinde kiraz mevsimini beklemenin güzelliğine alışacaksınız.


Rüzgârlı havalarda deniz savaşları daha bir karmaşık hale geliyor. Üstelik gerçekçi gözüken dalgaları çizmek bilgisayarınızı bir hayli kastırıyor.



>> panik halinde kaçmaya başlıyorlar. Sağlam sinir gerektiriyor Empire; tüfekle savaşmak kılıçtan fazla mertlik istiyor. Bütün bir düşman ordusu üzerinize doğru yürürken ve yaklaştıklarında koşmaya başlarken askerlerinize güvenmeli ve pek sık hiçbir şey yapmadan düzenlerinin dağılmasını beklemelisiniz. Zaten savaşların çoğu karşılıklı dizilip birbirine ateş eden tüfekli piyadeler arasında geçiyor. Bu yüzden eskisine göre daha az manevra yapıyorsunuz çatışmalar başladığında. Çünkü manevra yapmak ateş açamamak anlamına geliyor ve bir atışta birlikler 20-30 asker indirebildiğinden gereksiz bir hamle birliğinizin mahvına yol açabiliyor. Bu yüzden çatışma başladığında hareket özgürlüğünüz olsun istiyorsanız bunu yedek birlik ve süvarilerle yapmalısınız.

AĞIR AKSAK SAVAŞIYORUZ, ZEKÂMIZ DÜŞÜK

Kara savaşlarındaki diğer bir hayal kırıklığım da hâlâ ciddi sorunlar olan yapay zekâ. Medieval II'deki gibi bazen bir bölüğe bir şey yaptırmak deveye hendek atlatmaya dönüyor. Özellikle de toplar bazen sizi delirtmek için çaba gösteriyor. Ne yaptıklarına, kime ateş ettiklerine daima dikkat edin. Özellikle çevrenizde fıldır fıldır dönen süvarileri vurmaya çalışırken kendi ordunuzu heba edebiliyorlar. Oyunun başında topları yürütemiyorsunuz, zamanla at arabalarının çektiği toplar geliyor. Bunları her seferinde ata bağlayıp sökmek gerektiğinden manevra yaptırması dertli. Bir de atlar hemen topların yanında dikiliyor, çok riskli bir durum. Bir kere salak bir topçum düşmana sıkacağım derken tek bir gülleyle yanındaki topların 12 atını birden öldürüverdi. Artık topları yürütemediğim ve düşman şehri menzil dışında kaldığı için kuşatmayı kaldırmak zorunda kaldım.

Aynı şekilde düşman yapay zekâsı da olmayacak saçmalıklar gösterebiliyor. Hele harita biraz alengirliyse daha da saçmalıyorlar. Bazı bölükleri bir yerde durup savaşmayabiliyor. Binalara giren askerler ölene kadar binanın yıkılmasını bekleyebiliyor. Açık alanda savaş düzeni kurmak konusunda iyiler ama bir saçmaladılar mı toparlanamıyorlar. Ayrıca her orduda en az dört top olması gerektiğine basamıyor kafaları. Oyun ilerlediğinde topları yoksa çok kolay kazanabiliyorsunuz savaşları. Mesela Fas kuşatmasında tek bir asker kaybetmeden bin kişiden kalabalık tam bir orduyu yok ettim. Önce uzun uzun manevra yaptılar topçu ateşi altında, sonra da tek tek gelip telef olmayı tercih ettiler.

Eski oyunlardaki yapay zekâ arızaları devam etse de meydan muharebelerinden hiç olmadığı kadar zevk aldım. Özellikle Medieval II'nin sonunda bıraktığımız yerden alıp yavaş yavaş bizi Empire'ın savaşlarına geçirmesi çok güzeldi. Her bir savaşta biraz daha değişti taktiklerim ve sonunda bir baktım oynadığım şeyin Medieval II'yle alakası kalmamış. Kurallar, üçkâğıtlar ve cephenin gerginliği apayrı.

HARİTANIN EVRİMİ

Deniz savaşlarının zaten yeni olduğunu, kara savaşlarınınsa nazikçe değiştiğini düşünürseniz en çok yabancılık çekeceğiniz yer yine ana senaryo. Her şeyden önce harita yapısı değişmiş. Dünya yine eyaletlerden oluşuyor ve her birinin bir başkenti var; mesela Anadolu'nun başkenti Ankara. Ama bu şehirlere eskisi gibi bir ton bina yapamıyorsunuz. Çoğu eyaletinize sadece bir vilayet binası dikiyorsunuz (paşanın sarayı yani). Eyaletlerin gelişimi, ekonomisi ve özellikleri eyalete yayılmış diğer şehirlerce sağlanıyor. Bunlardan bazıları kıyıdaki liman şehirleri (İzmir ve Antalya mesela). İçerdeki şehirlerdeyse tarım, eğitim, sanayi, eğlence ve din binaları içinden seçim yapmanız lâzım. Bazı şehirler oyunun başından itibaren var, mesela Konya bilim, Adana tarım şehirleri zaten. İsterseniz bu binaları yıkıp şehrin rolünü değiştirebilir ya da yeni şehirlerin peydahlanmasını bekleyebilirsiniz.

Diğer bir yenilik de artık kafanıza göre ajan üretemiyor olmanız. Oyunda suikastçi, din ve bilim adamı olarak üç ayrı ajan tipi var. Diplomatlar artık yok ve istediğiniz zaman istediğiniz ülkeyle sohbete girebiliyorsunuz. Bu üç ajan tipi de otomatik olarak çıkıyor. Elinizdeki eğlence, din ve eğitim

1- Gemi modelleri öylesine güzel, öyle hoş ki yakın zamanda eski gemi modellerinin satışında patlama olursa şaşmayın.

2- Her birimin komutanı, sancaktarı ve trampetçisi var. Bunlar dışında askerler genelde iki farklı tipten kopyalanmış.



İki gemi yan yana gelip aynı anda toplarını ateşledi mi kıyamet kopuyor. Bu tip düellolar en çok hasarın verildiği zamanlar.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Yeni ve daha iyi ana senaryo haritası
+ Artık denizlerde de savaşıyoruz
+ Gelişen kara savaşları
+ Kusursuz grafik ve sesler
+ Bugüne kadarki Total War'larda güzel olan her şey duruyor
- Yapay zekânın saçmalamaları
- Deniz savaşlarına alışması zor

Üç Kıtanın Efendisi Osmanlı

Hem oyunu en çok Osmanlı'yla oynadığımdan hem de hepinizin oynayacağını bildiğimden, Empire'da Osmanlı olmak hakkında konuşalım biraz:

• Oyuna birbirinden hırsız, birbirinden soysuz bakanlarla dolu bir kabineyle başlıyorsunuz. İlk işiniz topunu kovmak olsun.

• Hudutlar gerçeğe yakın. Yarı bağımsız Kırım Hanlığı ve Berberi eyaletleri unutulmamış.

• Başlangıçta en güçlü devletiz ama hızla geri düşen ekonomi ve bilimi geliştirmek bize bakıyor.

• Başlangıçta Yeniçerilerimiz yok, ileride Beylik Yeniçerisi olarak geliyorlar. Onun yerine Isarely diye bir asker tipi konmuş ama kastedilen İcareli birlikleri olsa gerek ki bu arkadaşlar topçu aslen.

• Sipahileri görmek için çok bekleyeceksiniz, onun yerine Deli Atlı diye bir şey uydurmuşlar oyunun başlarında. Başıbozuk ve Müsellimler doğru kullanılmış. İlerleyen dönemde Nizam-Cedid'e geçilmesiyse çok hoş.

• Birimlerin üniformaları külliyen saçma. Levent üniformalı Yeniçeriler ve alakasız 19. yy resimlerinden modellenmiş Nizam-ı Cedid askerleri görünce afallamayın.

• Konuşmalar, üniformalardan da beter. "Genelkurmay efendim emrinizde!" diye bağıran bir komutan, geminin hareket puanı bitince "Yelkenleri küçültün!" komutu veren bir kaptan duymak havaya girmenize çok da yardımcı olmuyor.



binalarının tipine ve sayısına göre sürekli olarak belli bir miktar ajanınız oluyor. Yani eskisi gibi 100 tane imam üretip Avrupa'ya salmak gibi saçmalıklar yapamıyorsunuz. Ajanlarınızı daha etkili kullanmanız gerekiyor. Eğlence binalarını yıkıp mesela bütün imparatorluğu camiyle donattıysanız, düşman papazları topraklarınıza akın ettiğinde onları kesecek haşhaşileriniz de olmuyor. Ben şahsen az ajanla oynama fikrini sevdim.

HALK OLMASA NE KADAR KOLAY DÂHİLİYE

Ama bilin ki halkı mutlu etmek çok da kolay olmayacak. Her şeyden önce şu reform istekleri bitmek bilmiyor. Siz aydınlanma çağında adım adım ilerledikçe halkınız da akıllanacak ve "başımızda neden sultan var?" sorusunu sormaya, mutsuz olmaya ve ayaklanmaya başlayacaklar. Eğer sosyal bilimlerde ilerlemez, teknolojiyi askeri ve endüstriyel tutarsanız, bilimde geri kalıyor, bir noktada daha fazla endüstrileşemez oluyorsunuz. Ekonominiz ve ordunuz zayıf düşüyor, aynı Osmanlı gibi geri kalıyorsunuz. Yok, sosyal birimlerde hızlı ilerlerseniz de halk ayaklanıp başınıza bela oluyor. İşiniz yoksa uğraşın Fransız İhtilali'yle. Dengeyi çok iyi kurmalısınız. Unutmayın ki eğitim ve sanayi binaları mutsuzluk, eğlence ve dini binalar mutluluk getiriyor. Her eyalette bunları iyi dengelemelisiniz. Ayrıca kendi dininizi yaymalısınız ki halk daha az arıza çıkarsın. Bir de yeni eyalet aldınız mı direniş bitene kadar vergileri kesin ve ordunuzu tutun. Eskisi gibi katliam ve yağma seçenekleri olmadığı için hızla eski ülkelerine geri katılabiliyorlar.

Halkın mutluluğu bakanlarınızın oluşturduğu kabineden de etkileniyor. Çeşitli bonuslar vermek dışında bir işlevi olmayan bakanların mesela biri vergi gelirlerini artırıyor, diğeri askeri giderleri kısıyor. Ama zamanla kazandıkları özellikleri yüzünden halk nefret edebiliyor onlardan. Mesela obur, sert mizaçlı, deli vergi toplayan ve hırsız bir bakan tek başına 4-5 puan mutsuzluk yaratabiliyor ki bu imparatorluk çapında ayaklanmalar çıkması için yeterli. Bu yüzden halkın istemediği bakanı kovun gitsin. Bakanlarınız halktan değerli değil (bunu tabela yapıp başbakanlık konutunun girişine asmalı).

TÜRKÜN TÜRKTEN BAŞKA DOSTU GIRLA

Empire'la birlikte artık diplomasi de çok daha önemli. Ticaret hatlarını kurabilmek ve diğer ülkelerle doğru ittifaklar kurmak işinizi çok kolaylaştıracak. Ülkelerin sizinle olan ilişkisi hem sizin genel itibar puanınıza (Objectives menüsünde görebilirsiniz), hem de gerçek tarihin nasıl yaşandığına bakıyor. Mesela Osmanlı'yla oynarken baştan Rusya'yla savaştasınız ilişkileri normalleştirmek pek mümkün değil. Nasıl Osmanlı bütün bir 18. yüzyılı Ruslarla savaşarak geçirmişse siz de aynı yoldan gidiyorsunuz. Avusturya-Macaristan İmparatorluğu sizden nefret ediyor (iki kere kuşatmışız Viyana'yı, normaldir) ama saldırmaya da korkuyor.

Diplomaside en canımı sıkan nokta her Total War oyununun bitmez belası olan, aynı tekliflerin tekrar tekrar gelmesi. Ya İspanya kardeşim, vermiyorum sana Fas'ı. Ne ısrar ediyorsun, ben sana Cebelitarık'ın iki yakasını birden verecek kadar saf mıyım? Üç eyalet de versen hayır, beş eyalet versen de. Ayrıca ben ne yapayım New Mexico'yu, turşusunu mu kurucam? Yok, anlatmak mümkün değil, herhalde bir 30 kere sordular "abi Fas'ı versene" diye. Adam olaydın da sen fethedeydin, Fas Atlantik ticaret yollarımı kestiğinde delikanlı olup kışkışlayaydın. Sinir bozup duruyorlar.

Her bağçesi bir çemenistân-ı letâfet
Her kûşesi bir meclis-i pür-feyz ü safâdır

Empire'ın deniz savaşları için şiir gibi demiştim ya… Oyunun şöyle bir genelinin nasıl göründüğünü anlatmak için de Nedim'den iki dize çalayım dedim. Yoksa böyle bir güzelliği nesirle anlatmak pek kâfi değil. Bu Creative Assembly dokuz senedir Total War yapa yapa öylesine ustalaştı ki birimleri, grafikleri, animasyonları aştı, arşa değdi. Aslında diğer yapımcılara haksızlık sanki. Sonuçta Empire'a dokuz senenin eseri demek yanlış olmaz. İster uçsuz bucaksız denizlerde kadırgalarınızı yüzdürün, isterseniz meydanlarda binlerce neferi yürütün, Empire'a yıllarca bakmaya doyamayacaksınız. Evet, birimler yine birbirinin kopyası, her bölükte en fazla iki tip asker ve iki tip subay oluyor ama burunlarının dibine girmedikçe rahatsız etmiyor.

Oyunun sesleri deseniz ayrı bir şahane. Türkçeleri biraz kırık ama bağırışlar, top sesleri, kameranızın yanından geçen misketlerin vızıltıları şahane. Hele bazen bir gülle kameraya teğet geçti mi aman diye fırlamaktan alamıyorsunuz kendinizi. Bu görsel ve işitsel şölene bir de oynanışı katınca güçlü ve zengin bir tat çıkıyor ortaya. Shogun'dan bu yana gittikçe gelişen, olgunlaşan ve damakta buruk bir tat bırakan Total War'un ulaştığı yeni zirve. Rome ile Medieval II arasındaki büyük farkı düşünün, Empire'ın bir önceki oyuna çok daha fazla fark attığını göreceksiniz oynadığınızda. Durun şöyle söyleyebiliriz, bizim strateji namına gazoz ve limonata içtiğimiz bir dönemde ilk sofra şarabını tattırmıştı Creative Assembly bize. Şimdi Empire yıllarca bir şaraphanenin mahzeninde saklanmış eşsiz bir şarabı dolaştırıyor damağımızda.

Kendi yarattıkları *sıra tabanlı haritada yönet, gerçek zamanlı haritada dev ordularla savaş* formülünü her oyunda, hiç sektirmeden daha ileriye götürüyorlar. Ama Empire'ı oynarken daha iyi fark ettim ki bir yandan bu oyun mekaniği, bu oyun türü gelişirken oyunun tadı, kokusu da kendi geçtiği döneme göre çok güzel değişiyor. Oyunun artık 18. yüzyıla gelen tarihi gibi verdiği tat da öncekilere göre öylesine olgun ve yoğun ki. Ağır ağır, düşünerek, hesap ederek oynadığınız bir oyun bu. Çünkü Empire dünya haritasını mesken edinen keskin bir satranç oyununun ortasına atıyor ve her hareketinizi düşünerek yapmaya mecbur bırakıyor sizi.

Oyunun orasında burasında çıkan, can sıkan bir dolu saçmalık var yazıma ancak bir kısmını sığdırabildiğim. Her zaman pürüzsüz ve sorunsuz gitmiyor oyun. Mesela 30 tane eyaletiniz olunca her bir eyaletteki inşa işlerini sürdürmek zorlaşıyor. Bir kolay yolunu düşünememişler. Serseri düşman birliklerinin şehir şehir gezip kafasına göre bina yakması da sıkıcı olabiliyor. Anlayacağınız bir Total War klasiği bu, gittikçe açan, büyüyen güzelleşen ama dikenlerinden de ödün vermeyen bir güzellik. Stratejiye aç bünyelerin ilacı, ölmeden oynanması gereken bir başyapıt.

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Creative Assembly > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (89TL) > **Yaş Sınırı:** +16 > **Minimum Sistem:** 2,4GHz tek çekirdek işlemci, 1GB RAM, GeForce 7900GTX / Radeon X1900XT ekran kartı, 15GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, > **Web Sitesi:** www.totalwar.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye / Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Total War her zamanki gibi bir başyapıtla karşımızda. Empire'ın aksayan yanları olsa da bütüne hayran kalmamak elde değil.

9.6





WARHAMMER 40,000™

DAWN OF WAR II®

EĞER BU DAWN OF WAR'SA İLK OYUN NEYDİ?

-ERCE GÜVEN –GÖKER NURBEYLER

Son yıllarda gerçek zamanlı strateji (GZS) türü, eski alışkanlıklarını ufak ufak terk etmeye başladı. Karargâh kurmak, tavşan gibi çoğalmak ve düşmana kafa kol dalmak son derece eğlenceliydi de, her bir görevin başında aynı binaları tekrar tekrar kuruyor olmak bir süre sonra ufak çapta bir baygınlığa sebep olabiliyordu. Bu monotonluğu kıran cesur oyunlardan ilki *Company of Heroes* olmuştu. Sonra da *World in Conflict* geldi. Şimdi bu iki oyunun açtığı yoldan devasa ordusuyla üzerimize doğru yürüyen şeyin adıysa Dawn of War 2.

GZS EVRİMİNİN YENİ HALKASI

Aslına bakarsanız ben üs kurmaktan da son derece keyif alan bir adamım. Aynı binaları dikiyor, aynı araştırmaları aynı sırayla yapıyor olsam da yokluktan var edilen ve devasa ordularla korunan bir üs fikri hoşuma gitmiyor değil. Ama hemen söylemeliyim ki ben tek kişilik oyun adamıyım. Şu GZS'leri multiplayer oynamayı sevemedim gitti. O yüzden Warhammer'a yaklaşımım tamamen bireysel. Oyunu tek kişilik senaryo oynamayı seven bir oyuncunun gözüyle baştan aşağı süzmeyi planlıyorum. Çok oyunculu her şeyi de Göker'e bırakıyorum.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2'nin klasik GZS'lerden farklı sularda kulaç attığını söyleyerek başlamak istiyorum söze. Yazının hemen başında belirttiğim üs kurma/kurmama olayından bahsetmiyorum sadece. Tek kişilik senaryoya daldığınızda karşınıza çıkan oyunun bir GZS mi yoksa en babasından bir aksiyon-RYO mu olduğunu anlayamadığınız anlardan bahsediyorum. DoW 2'nin beni en çok heyecanlandıran yeri de burası işte. Senaryo dahilinde çıktığınız görevlerde hep sizinle beraber olan birimlere sahipsiniz oyunda. Yani her görev başında seri üretimden geçirdiğiniz kişiliksiz kuklalar yok parmaklarınızın ucunda. En zor anlarda yanınızda olan, birbirlerini korumak için hayatlarını tehlikeye atan, dört ekiplik bir timin yönetimini üstleniyorsunuz oyunda. >>

1- Kafa kol dalmak dedikleri bu olsa gerek. Hoş zavallı orklarda ne kafa kaldı, ne kol bu dalıştan sonra.

2- İşte en sevdiğim sahnelerden biri. Kalabalık bir düşman grubunun içine atılan el bombasının yarattığı neşe dolu görüntü!







Gezegenden gezegene gittikçe ortamın nasıl farklılaştığını göreceksiniz.

>> Dedik ya oyunda üs kurmak yok diye, strateji haritasından görevinizi seçip gezegenin ilgili alanına iniveriyorsunuz adamlarınızla birlikte. İşte bu iniş anından itibaren tek bir saniye bile yavaşlamayan bir aksiyonun içerisine dalıyorsunuz. Her bir gezegende bulunan stratejik noktaları ele geçiriyor ve bu noktalar sayesinde kumandanlarınızın yönetiminde bulunan ve çatışma sırasında kaybettiğiniz askerlerinizi yeniden yaşama döndürüyorsunuz. Bunun dışında ihtiyacınız olan her şey karşınızda duran 4 kumandanınızın üzerinde. Ama eğer "bunlar bana yetmiyor" diyorsanız tek yapmanız gereken, ilk görevin sonuna kadar sabretmek.

DENİZDEN RYO ÇIKSA YERİM

Senaryo dahilinde ilk görevi bitirir bitirmez gözünüze ilişen "Level Up" yazıları insanı duygulandıracak kadar güzel görünüyor. Her bir kumandanınız deneyim kazanarak bir üst seviyeye geçebiliyor. Deneyim kazanmak için yapabileceğiniz birçok şey var. Öncelikle bölüm haritasındaki her bir düşmanı temizlemenizi öneririm. Ama bunu yaparken hızlı olmalısınız çünkü bölüm sonunda ne kadar bonus deneyim kazandığınızı belirleyen dört kriterden biri de bölümü ne kadar kısa sürede bitirdiğiniz. Ayrıca kullanmadığınız eşyalar karşılığında da deneyim puanı kazanabiliyor olmanız son derece güzel düşünülmüş.

Tüm uğraşılarınızın sonunda elde ettiğiniz deneyimler karşılığında her bir karakterin kendine özel yeteneklerini açabiliyorsunuz. Tüm karakterlerin dört farklı gelişim alanı var ve bu alanlara yaptığınız yatırımın karşılığını ekstra bir araç kullanım hakkından tutun, kısa süreli dokunulmazlığa ya da önünüze geleni ezip geçebilecek bir güce kavuşmanızı sağlayan savaş çığlıklarına kadar farklı özellikler kazanarak alıyorsunuz. Dayanıklılık, enerji, göğüs göğüse çarpışma ve menzilli çatışmalar konusunda kendinizi geliştirdikçe açılan bu "trait"ler oyun sırasında başarıya giden yolda en büyük yardımcınız oluyor.

BİLMENİZ GEREKENLER

↗ Yapılabilecek her şeyi yapsanız da her bölüm en fazla 30 dakika sürüyor.
↗ Bölümler bu kadar kısa sürdüğü için midir bilinmez görev sırasında oyunu kaydedemiyorsunuz.
↗ Her göreve en fazla 4 kişiyle çıkabilirsiniz. Takımınızı oluşturmadan önce hayati ekipmanların takım dışı bir kumandanın üzerinde kalmadığından emin olun.
↗ Bölüm geçişlerindeki "Memory Dump" hatasının ilacı ilk yamada saklı.

Oyunu ilk bitirdiğinizde 20'nci seviyeye ulaşabiliyorsunuz ama tabii ki de bu seviyeye ulaşmak, her bir yetenek alanında son noktaya gelebileceğiniz anlamını taşımıyor. Oyunu daha zor modlarda tekrar tekrar oynayarak hem üzerinizdeki ekipmanı geliştirebiliyor hem de yeteneklerinizi artırabiliyorsunuz.

Ama seviye atlamak bununla sınırlı kalmıyor elbette. Üzerindeki zırh, elindeki silahlar ve kullandığı araçlar dahil olmak üzere karakterlerinizin neredeyse tüm üstünü başını değiştirebiliyorsunuz. Bunu yapmak için, bölüm sonlarında hediye olarak verilen iyileştirmeleri kullanabileceğiniz gibi bölüm sırasında topladığınız ganimetleri de üstünüze geçirebiliyorsunuz. Hayır, yanlış duymadınız, oyun sırasında bolca ganimet topluyor ve onları kullanarak karakterlerimizi çok daha güçlü birer ölüm makinesine çevirebiliyoruz. Ve inanın bu "ganimet" olayı opsiyonel görevleri bile manyak gibi oynamanıza, haritanın her bir noktasını karış karış tarayıp hareket eden her şeyi yere yıkmanıza neden oluyor. Bu süper akıllıca özellik için Relic'i huzurlarınızda tebrik etmek istiyorum… Tebrik tebrik...

SİZE BOSS DİYEBİLİR MİYİM?

Yok sanırım ben yanlış oyunu oynuyorum. "Erce bak GZS, GZS bak Erce" demişlerdi Dawn of War'la tanıştığım sırada. Hoş ben sezmiştim bir şeyler olduğunu ama "hadi" demiştim, "görmezden geleyim". Ama bu eşek kadar boss'u da görmezden gelemem ya canım! Ganimet topladık, karakterleri giydirdik, güçlendirdik ettik de bir de "boss fight" yaşayacağımı bilseydim sevinç gözyaşlarımı çok daha erken akıtırdım (hayır, ilk GreenSkin boss'umu görünce ağlamadım bi kere).

Evet, oyunun bazı bölümlerinde resmen boss savaşları yaşıyoruz ve bunlar gerçekten son derece eğlenceli oluyor. Adamın sağlık çizgisi bile ekranda beliriyor yahu. *Diablo* mu oynuyorum, Warhammer mı belli değil. Ama inanın son derece eğleniyorum. *Company of Heroes*'dan



Savaş alanında arkasına saklanıp siper alabileceğiniz birçok nesne bulunuyor. Ama savaşın gazına kendinizi kaptırmışken siper almakla uğraşacağınızı pek sanmıyorum.



Oyunun tek kişilik senaryosunda 3 farklı gezegende dolaşacak ve mevcut görevlerden birini seçeceksiniz.

WARHAMMER İSMİNE YAKIŞIR MUHTEŞEM GÖRSELLER EŞLİĞİNDE, FIRLATTIĞIMIZ BOMBALARIN 8-10 TANE ORK'UN 16-20 TANE KOLUNU VE MUHTEMELEN BİR O KADAR DA BACAĞINI 7 FARKLI YÖNE UÇURUŞUNU SEYRETMEK GERÇEKTEN DE ÇOK HOŞ.

ödünç alınmış siper alma sistemini bol bol kullanıyorum boss dövüşlerinde. Düşman işgali altında bulunan binaları da havaya uçurup duruyorum bu arada. Başkumandanımla klasik DVO tanklığı yaparken, Tarkus'un takımı siper olarak kullandığı taşların arkasından durmaksızın ateş ediyor ve fırsat buldukça el bombası atıyor. Neyse ki Cyrus'u gölgelerin arasına gizleyerek boss'un arkasına taşımayı başardım. Doğru anı bekleyen kahraman ekibim sadece tek bir hareketimle gizlendikleri yerden çıkarak düşmanın üzerine ateş kusacak. Ama "ateş kusma" işini Avitus'un adamlarından iyi yapacak yoktur. Bana ağır silahları kurmak için sadece 3-4 saniye verin. Sonra bakın bakalım görüş alanında yaşayan tek bir canlı kalıyor mu? İşte bu düşünceler arasında ilk boss'umu devirdim ve arkasında bıraktığı 4'üncü seviye zırhı büyük bir özenle yerden kaldırıp çantama koydum, kullanabileceğim güne kadar orada kalacak.

4'ÜN 1'İNİ ALMAK

Dawn of War 2, tam 4 farklı ırk içeriyor: Space Marine, Ork, Eldar ve Tyranid. Ama ne yazık ki tek kişilik senaryoda sadece Space Marine ırkını kontrol edebiliyoruz. Umarım Relic diğer ırkların tek kişilik senaryolarını ek paketlere saklamıştır (*Starcraft 2* kokusu aldım galiba). Tüm oyunu Space Marine'le oynamak zorunda kalsak da savaş gemimize atlayıp 3 farklı gezegendeki görevlere çıkabiliyor olmak ve diğer 3 ırkın her biriyle ayrı ayrı savaşma imkânını bulmak yaramıza az da olsa merhem oluyor aslına bakarsanız.

Çıktığımız görevlerde son derece işlevsel bir taktiksel harita, envanter sistemi, temiz bir arayüz, 2009 yılına ve daha da önemlisi Warhammer ismine yakışır görseller eşliğinde fırlattığımız bombaların 8-10 tane ork'un 16-20 tane kolu ve muhtemelen bir o kadar da bacağını 7 farklı yöne uçurmasını seyretmek gerçekten çok hoş. Görseller ve sesler sayesinde yaratılan atmosfer, sunuş videosu ve görev arası bilgilendirmeleriyle öylesine besleniyor ki karşımıza son zamanlarda oynadığımız en sürükleyici RTS'lerden biri çıkıyor.

KADI KIZININ DURUMU

Relic bu kadar yırtındıktan ve mükemmele yakın bir oyun tasarladıktan sonra nedense bölüm aralarında Windows'tan gelen "ding" sesi eşliğinde yaşanan çakılmaları, senaryonun en heyecanlı yerinde görev haritasına dönüp de gidecek gezegen, çıkılacak macera bulunamaması sorununu ne yazık ki oyun piyasaya çıkmadan fark edemedi. Bu satırları yazdığım sırada bu ciddi hataları düzelten yama yeni yayınlanmıştı.

Ama tek bir ırkla oynatsa da, ganimet aşkına aynı bölümleri tekrar tekrar eşelememize sebep olsa da, arada sırada o tekrar eşelenecek bölümlerin haritada görünmesine engel olan hatalar barındırsa da Dawn of War 2 cidden "sağlam" bir oyun. Hele bir de tek kişilik oyundan tamamen farklı bir tat veren çoklu oyuncu modları var ki onları anlatmak multi ustası Göker'in işi. Adam yırtındı gel bi multi atalım diye ama tırstım oynayamadım karizmamı yerle bir etmesin diye. Artık o sunucu senin bu sunucu benim, kimleri paraladıysa bırakayım da tecrübelerini paylaşsın sizlerle.


Eldar boss'ları orklara pek benzemiyor. Adamların her türlü silahı ve bolca yardımcıları oluyor.



DAWN OF WAR 2 MULTIPLAYER İNCELEMESİ

ONLINE OYNANMAYAN DOW İSRAFTIR

Sevgili Oyungezerler, spikeriniz Göker W40K'nın karanlık diyarlarına hoşgeldiniz der. Uzun zamandır deli gibi beklediğim ve betasında halaylar çektiğim DoW 2 nihayet elimde. Aynı yazı içinde ikinci girişi yapmamıza şaşırmayın. Oyunun çok oyunculu modu tek kişilik senaryodan bu kadar farklı işte. Muhtemelen birçoğunuz 20–25 saatlik hikâyeyi yutup kendinizi buraya attınız bile. Şunu şimdiden belirtmekte fayda var: DoW 2, Warhammer 40K evreniyle *Company of Heroes*'un kesişim kümesinden oluşan, mikro yönetim üzerine kurulu, ilk oyunla alakası olmayan yepyeni bir oyun. Bu keskin değişiklik çok oyunculu seçeneklerde ve kullanılan taktiklerde de kendini gösteriyor. DoW 2'nin çok oyuncu modlarında Space Marines'in yanı sıra Ork, Eldar ve Tyranid ırklarıyla oynayabiliyoruz. Tyranid ile ilk kez tanışan bilgisayar oyuncuları "anaaa Zerg'den kopya bu beee" dedikleri anda oldukça yanılacaklar. Çünkü Blizzard'ın Tyranid'den esinlendiği Zerg daha aminoasitken Tyranitler çimlerde otluyor, neşeyle katliam yapıyordu.

DoW 2'de iki adet çok oyunculu mod bulunuyor. Bunlardan ilki, rakibi haritadan silmeye çalıştığımız Annihilate. Oyunda, yalnızca hayvani HP'ye sahip tek bir bina ve yanında iki savunma bataryası bulunduğundan rush'a uygun değil. Haa daha oyunun başındayken düşmanın kumandanını ve/veya önemli sayıda birimini indirirseniz başka. Zaten 1'e 1'in daha başında zor duruma düşen kişi direkt GG çekse yeridir. 3'e 3'te de başkasının durumunu toparlamaya çalışırken ne güneşler batıyor, bir bilseniz.

Gelelim kaynak yönetimine. Oyunda ele geçirilebilen üç çeşit nokta bulunuyor: Requisition, power node, victory. Bunlardan ilk ikisi birim basmak ve birimlere yetenek almak için kullanılıyor. Power node'u ele geçirdikten sonra ek binalar dikerek gelen kaynak miktarı artırılıyor. Buralardan gelen puanlar takımın ortak hesabına aktarılıyor. Örneğin 1v1 oynuyorsanız bir PN'den dakikada 5 birim elektrik kazanırken, 3v3 oynuyorsanız bu noktadan kazanacağınız kaynak dakikada 2.5'e düşüyor. Aynı hesap Requisition'da 10'a 5 şeklinde gerçekleşiyor. Anca beraber kanca beraber yaklaşımına uygun bir sistem. Victory noktasıyla diğer çok oyunculu mod olan Victory Point Control'de kullanılıyor. Bu modda taraflar oyuna eşit miktarda victory puanıyla başlıyor ve bu puan, rakibiniz victory noktalarını elinde tuttukça azalıyor. Örneğin A takımı iki, B takımı da bir noktaya sahipse B'nin puanları birer birer azalıyor. Puanı sıfırlanan taraf oyunu kaybediyor. Yani rakibin tüm birimlerini silmiş ve hatta binasını patlamaya yakın değerlere getirmiş olsanız da puanınız sıfırlandığında gözünüzün yaşına bakılmıyor. Bir başkasının bu noktalara kolayca konması, köşe kapmacaya benzetilebilir. Kimi birimlerce savunma bataryaları kurulabilmesine rağmen, stratejik noktalara savunma binaları kurulamaması hızlı el değiştirmenin nedenini oluşturuyor.

ÜÇÜMÜZE ÜÇÜNÜZ

Çok oyunculu seçeneklerde ağırlık 3v3'e verilmiş durumda. Oyunun gold versiyonunda betadan gelen üçü 6 kişilik, ikisi 2 kişilik beş harita bulunmasına rağmen bu yazıyı okuduğunuz sırada ve sonrasında daha fazla 3v3 haritası geliyor olacak. Bunu tasarım ekibinin başı olan Jonny Ebbert'in *"beraber çok daha eğlenceliyken neden az kişi?"* sözüne bağlayabiliriz. Zaten elimizde ilk oyundan daha az birim ve kaynak olduğundan, ne kadar kalabalık oynanırsa o kadar dişe diş ve eğlenceli bir hal alıyor.

Oyun sırasında her takım, oyun tarzı ve özellikleri tamamen farklı üç kumandandan birini seçiyor. Oyundaki her birim gibi kumandanlar da deneyim puanı kazanarak güçlendiğinden onları uzun süre hayatta tutmak büyük önem taşıyor. Birimler seviye atladıkça bir miktar kaynak karşılığında yeni yetenekler satın alarak farklılaşabiliyorlar. Böylece yetenek çeşitliliği sayesinde oyundaki taktiksel çeşitlilik de katlanıyor. Birimleri güçlendirmenin yoluysa birimler üzerinden bireysel upgrade. Savaş sırasında ölen kumandanınızı belli bir miktar kaynak karşılığında ana binadan kaldırabiliyorsunuz (bak hâlâ ana bina diyorum, yok anası babası halbuki, tek bina var işte).

ZORLA GÜZELLİK OLUR MU?

Bunu söylemekten nefret ediyorum ama DoW 2'yi tek kişi veya çok kişi oynamak için Steam ve Windows Games Live'ı kurmanız, birer hesap açmanız ve oyun sırasında (tek kişilik olsa bile) aktif tutmanız şart. Burada hem korsan oyunlarla başa çıkılması hem de oyuncuların Live&Steam üzerinden iletişiminin sağlanması amaçlanmış. *GTA 4*'den sonra DoW 2'de tekrar gördüğümüz gibi yeni koruma sistemleri korsanları engelleyemezken, ne yazık ki oyunu orijinal edinen oyuncuların hayatını zorlaştırıyor. Oyundaki senaryo görevlerini bir arkadaşınızla online oynayabilirsiniz. Fikir güzel olmasına rağmen oyun bittiğinde her şeyin (XP, eşya vs.) davet eden (host) oyuncuya kalması, misafirin eli boş dönmesi çok da hoş olmamış. Yine de yüksek zorluktayken yanınızda bir arkadaş olması ayrı bir zevk. Yapay zekâ idare eder ama çok da bir şey beklemeyin.



1- Multiplayer partilerinde kumandanların satılarak saygı göstermesi adettendir. Gerçi buradaki Techmarine korkudan gaz kaçırmış ama olsun.



1- Köşe kapmaca da bir yere kadar. Var mı Carnifex'le bina yıkmak gibisi?

Oyun dengeleri betanın başından beri sürekli değişiyor ve henüz oturmamış durumda. İlk başta Eldar çok güçlüyken, eskisine göre önemli ölçüde zayıflatılmış ve Tyranid buff'lanmış durumda. Yapımcının verilerine göre 250 bin kişinin oynadığı betada en çok tercih edilen fraksiyon Space Marines ve en az oynanan Tyranid'di. Buna rağmen en fazla kaybeden taraflar, acemi kabul edilen 0–7 oyuncu seviyesi arasında Tyranid ve profesyonel kabul edilen 16-23 arasında birbirine yakın değerlerle Tyranid ve Space Marines oldu. En çok kazanansa hem acemide hem de profesyonelde Eldar'dı. Relic yamalarında buff ve nerf'leri yaparken bu değerlerden de faydalandı. Bu ilginç değerler oyunun mekaniğinde oyuncunun deneyim ve kabiliyetinin birim değerlerinden çok ötede olduğunu ispatlıyor. Tabii dengeler oturduğunda çok daha iyi olacak.



77 puan sonra kaybedeceksin, elinde sadece bir VP var. "Battal Gazi Mode On" için en doğru zaman.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Kişilik sahibi karakterler
+ Başarılı, taktiksel mikro yönetim
+ Seviye atlama ve eşya toplama iyi yedirilmiş
+ Orijinal çoklu oyuncu modları
+ Farklı oynanışa sahip dört farklı taraf
- Senaryoda sadece Space Marines oynanabiliyor
- Tek kişilik görevler kendini çok tekrar ediyor
- Taraflar arası denge oturmamış
- Muhtelif programlama hataları

ÖNYARGILARI YIKARKEN

Açıkçası yeni DoW'u başlangıçta biraz yadırgamıştım ama sonradan saygı duymaya başladım. Şundan eminim ki ilk DoW'un oyun tarzı ve içeriği aynen devam etseydi yalnızca yeni bir ırk ve grafik motoru ekleyen bir oyun olduğu için sert eleştiriler alacaktı. Şimdiyse ilk oyun (ve onun ek paketleri) ile yeni oyun arasında dağlar kadar fark var. Elimizde bambaşka tatlar sunan yeni bir sanal Warhammer 40K dünyası olması da tabii ki hoşumuza giden bir şey. Buna ek olarak grafikler ve harika seslendirmeler de atmosfere büyük katkı sağlıyor. Ork sevmiyorsanız bile sırf seslendirmesi için denemenizi öneririm. Tek kişilik görevlerin bir yerden sonra kendini tekrar etmesi sorunu, çok oyunculu modlardaki stratejik çeşitlilik sayesinde göz ardı edilebilir hale geliyor. Özetle DoW2, mutlaka denemek isteyeceğiniz ve kolay kolay tüketemeyeceğiniz türden bir oyun. W40K evrenine giriş bileti arayanlara ayrıca duyurulur.



Kumanda ekranının üzerindeki özel güçler savaştıkça dolacaktır. Doğru yerlerde kullandığınızda "Save the Cheerleader save da Boyz" yazacak (yalan).

> **Tür:** Gerçek zamanlı strateji > **Yapım:** Relic Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79TL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 3.2GHz P4 işlemci, 1GB RAM (Vista için 1,5GB), ATI X6800 ya da GF6600 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2.4GHz C2D işlemci, 2GB RAM, ATI X1900 ya da GF7800GT ekran kartı > **Web Sitesi:** www.dawnofwar2.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Mikro yönetimi ve direkt aksiyona girmeyi seven strateji oyuncuları için biçilmiş kaftan. Multi'siyle de uzun süre oynanmaya aday.

8.7



BURNOUT Paradise



VE EA KENDİ BİLEKLERİNİ KESER -KAAN ALKIN

Yıllarca oyunlar hakkında yazıp çizdikten sonra bir yarış oyununun karşısında tutukluk yapmak garip hissettiriyor. Paradise'ın başına oturduğum anda, o gün boyunca bir karış olan suratıma irice bir gülümsemenin yapışıp kalmasından kaynaklanıyor olabilir bu durum. Hani bilgisayar karşısında geçirdiğiniz süre arttıkça, oyunlar da dahil olmak üzere ekranda gördüğünüz her şeyden aldığınız haz da azalmaya başlar, gayet normal ve anlaşılır bir şeydir bu. Ama size bir haberim var: Burnout Paradise bunu tam tersine çevirme kudretine sahip nadir oyunlardan.

"KAAN KEYFİN YERİNE GELDİ BİR ANDA?" –SERPİL

Kurulumu tamamlayıp yaklaşık bir 5 dakika Paradise City sokaklarında gazladıktan sonra, yanımda oturan Serpil'in tepkisi buydu duruma. Motosiklet sırtında Paradise sokaklarını dolaşmaya başladığımda ağzım resmen kulaklarıma vardı. Bir yandan hız duygusunun tadını çıkartıp sokaklarda hiçbir etkinliğe bulaşmadan dolanırken bir yandan da aklımdan geçen şey EA'in nasıl olup Burnout Paradise'ı bilgisayarlarımıza taşımaya karar verdiğiydi. Zaten kan kaybeden, hatta yerlerde sürünmeye başlayan *Need for Speed* serisinin ipini çekmek anlamına gelmiyor mu bu hareket? Çok da umrumda değil. En güzeli, *Need for Speed* can çekişedursun, biz cennetin sokaklarını turlamaya başlayalım.

CENNETİN KAPISINDA

Oyunu konsolda kısmen görmüş olsam da başında oturup saatlerce oynamamıştım. Resmi olarak Cennet Şehir'e ilk adımımı bilgisayarımın başında attım. Tuğbek'in incelemesi, omuz üstünden seyredilen bir iki oyun seansı ve konsol demosunda sedan araçları mini yapma çabalarımdan başkaca bir şey hatırlamıyordum oyundan.

Paradise City, aklımda kalandan çok daha detaylı ve büyük bir şehir çıktı. Ultimate Box içeriğine de zerre göz atmadığım için oyuna girip motosikletlerle karşılaşınca dünyam bir anda şenlendi. Tamam kızabilirsiniz, kınayabilirsiniz ama durum budur. İtiraf ediyorum, şehirdeki ilk turumu motosiklet üstünde attım. Oyunun beni kazandığı, kendine bağladığı an da bu oldu. Ne rampaları, ne detay çılgını şehir tasarımı, ne yarışları, ne de başka bir şey… Yazıyı hazırlarken zorlanma nedenlerinden biri de bu zaten. Bırakamadım, motosikletle şehirde gazlarken oyunun yansıttığı hız duygusu ve motorun uğultusu




HIZ BİR TUTKUDUR

Oyunda hız duygusu inanılmaz bir şekilde ekrana yansıtılıyor. Sizi kesmiyorsa mutlaka birinci şahıs kamerasından oynayın oyunu. Özellikle motor tepesindeyken aklınızı başınızdan alacak.



Oyunda hız duygusu fazlaca iyi verilmiş. Ben mesela yolun sağa doğru döndüğünü şimdi resimde gördüm ancak.

THE PARTY PACK

Çılgın partilerde insanlar ne kadar bilgisayar ve konsol oyunu oynuyor bilemiyorum (bizimkiler *Guitar Hero* oynuyorlar ama saymıyorum, oyun mu o be?) ama Party paketi en azından bunun tam tersinin mümkün olduğunu gösterdi bana. Yani oyunu çılgın bir partiye çevirebiliyorsunuz bir anda. Kendi partinizi hazırlarken, içinde yer alacak aktiviteleri de kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Maksimum 8 oyuncuyla 8 raunttan oluşan partiler düzenleyebiliyorsunuz. Yapabileceğiniz seçimler oldukça genel. Hız, beceri ya da stant temelli bir aktivite belirliyorsunuz. Ancak karşınıza ne çıkacağını hiçbir zaman bilemiyorsunuz. Oyun, kafasına göre bazen belli bir yerden atlamanızı ve düzgünce konmanızı istiyor, bazen belli tabelaları devirmenizi, bazen sınırlı süre içinde maksimum sayıda araca teğet geçmenizi… Başınıza her türlü zırvalık geldiğinden, gerçekten çok eğlenceli geçiyor bu partiler. Fakat bu paket online ortamlar için hazırlanmamış. Evde, yan yana, aynı kontrol cihazını kullanarak sırayla oynuyoruz. Maksat muhabbet yani (ve evet ekran görüntüsündeki sıralamada ismi geçenlerin hiçbiri yanımda değildi, tek başıma yaptım hepsini, ühü, snfff, yalnız..).









ALTİMİT BİR KUTU

Konsoldan devşirme oyunlarda başımıza gelmesine alıştığımız saçma sapan sorunlara Paradise sokaklarında rastlamıyoruz. Şehrin belediyesi tüm bu sorunları saptayıp temizlemiş (seçim yatırımı falan da değil hem). Üstüne üstlük bugüne kadar konsol sürümleri için yayınlanan indirilebilir içeriğin tamamı da nihai cennet kutusuna dahil edilmiş.

Cagney, Bikes ve Party paketleri Ultimate Box'la birlikte geliyor. Oyunu bilgisayarlarımızda görmek için bir sene beklemenin üstüne bir de indirilebilir içeriği beklemek durumunda kalmıyoruz. Böylece gece gündüz döngüsü, gece yarışları, farklı hava koşulları, motosikletler, online oyun modları ve bir dünya aktivite emrimize amade. Tek sahip olamadığımız sadece PlayStation3 versiyonu için çıkartılan Trophies paketi. Sorun değil, pek bir şey kaçırmıyoruz gerçekten.

beni benden aldı. Criterion'un diğer ayrıntılara döktüğü emek bir anda silindi gitti. Sadece daha fazla hız için yolu zorlarken buldum kendimi. Bu süreç biraz fazla uzayınca, arabaları gözden geçirmek, yarışlara ve aktivitelere bir göz atmak için kendimi bir hayli zorlamam gerekti. Sonunda motoru hurdalığa çektim ve kafama bir bir yağan araçları incelemeye koyuldum.

HURDALIĞA NUR YAĞIYOR

Oyundaki toplam 75 otomobile karşılık sadece 4 motosiklet olması kalbimi kırdı. Aynı aracın farklı versiyonları da bu sayıya dahil elbette. Aslında 40 civarı farklı arabaya sahip olabiliyoruz ve hepsinin kendine göre artıları eksileri var. Beni motosikletler kadar memnun edebilen araba sayısıysa toplamın yarısından fazla ki bu benim gibi zor beğenen biri için son derece yüksek bir değer.

Paradise City, daha önceki yarış oyunlarında (yani *NFS*'de) gördüğümüz, iki yarış arasında seyahat etmemize yarayan işlevsiz şehirlere (hâlâ *NFS*'de) benzemiyor. Burası oldukça detaylı, büyük ve etkileşimli. Yarışlar şehirde yer alan kavşaklara yerleştirilmiş. Bu noktalarda durduğumuzda hem gaza, hem frene basarak yarışlara dahil olabiliyoruz. Yarışlar sırasında da başladığımız noktadan varış noktasına kadar nasıl gideceğimiz bize kalmış. Burnout bizi asla sınırlamıyor ve şehri dilediğimiz gibi kullanmamıza izin veriyor. Oyuncuya tanınan bu özgürlük aynı zamanda oyundaki başarı grafiğinizin dik bir şekilde ilerlemesinin önündeki en büyük engel. Şehri biraz öğ- >>

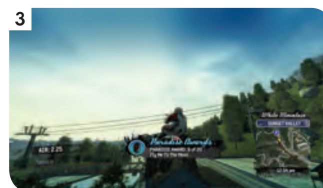
1



2



3



1- Bu oyun insanda böyle her gördüğü delikten geçmeye çalışmak gibi garip bir hissiyat uyandırıyor nedense.

2- Şehir süper, oyun süper, e haliyle zıplamalar da süper olacak. İniş kısmı biraz pürüzlü olabiliyor ama siz havadayken keyfinize bakın.

3- Paradise ödüllerinden "Beni Ay'a Uçur"u aldım bu rampada. Gayet anlamlı bence.

CENNETİN KAPILARI

Paradise City'de gerçekten eğlenmek istiyorsanız iki saniyenizi ayırıp oyundan çıkmadan bir hesap yaratın. Zaten oyuna her girdiğinizde bu seçenekle karşılaşacaksınız. Çevrimdışı becerilerinizi online ortama taşımak, düşünebileceğinizden çok daha eğlenceli. Şehir aynı, aktiviteler aynı, araçlar aynı. Farklı olan dünyanın dört bir yanından sekiz oyuncunun bir araya gelerek cenneti cehenneme çeviriyor olması. Oyunda yer alan sesli iletişim sistemi sayesinde (ki inanılmaz düzgün çalışıyor) hız yaparken muhabbet de edebiliyor, olan bitene birlikte gülebiliyorsunuz. Belli aktivitelerin gerçekleştirildiği sunuculara dalabildiğiniz gibi daha spesifik bir arama yapıp sizinle aynı en azından yakın frekanslarda takılan oyuncularla takılmanız mümkün.

Sunucularda ev sahibi oyuncu bir aktivite başlatabildiği gibi, herkes kafasına göre de takılabiliyor. Kimi bilmemne caddesinde en hızlı zamanı yapmaya çalışırken, kimi de ters yönde en uzun süre gitme rekorunu yenilemeye çalışıyor. Aktif bir aktivite bulunmasa bile şehirde imza attığınız her başarı herkes tarafından görüntüleniyor. Diğer oyuncularla farklı tellerden çalsanız da farklı kategorilerde liste başı olmak gibi değişmez hedefleriniz oluyor. Birileriyle yollarınız kesiştiğindeyse takedown'lar havada uçuşuyor ve hemen ardından intikam turları başlıyor. Benim en çok eğlendiğim Marked Man modunda, bir oyuncu hedef haline geliyor. Diğer 7 kişi de süre sona ermeden aracı yakalayıp haşat etmeye çalışıyor. Hedef haline geldiğinizde diğer araçlar haritanızdan kayboluyor. Şehir oldukça büyük olduğundan kimin ne zaman nereden çıkacağını bilmenize imkân yok. Stresi yetiyor. Eğer grup, şehrin özellikle kuzey batısında buluşursa raylar, köprüler ve sayısız rampa arasında inanılmaz kovalamacalar yaşanıyor. Şehrin göbeğinde binaların içinde kopan kıyametler de ayrı bir hikâye.







TAMAM ŞEHİR ÇOK GÜZEL AMA DURMADAN KAYBOLMAK, HELE DE YARIŞIRKEN, PEK DE HOŞUNUZA GİTMEYECEKTİR. İYİSİ Mİ BİR GÖZÜNÜZ HEP PENCEREDEN DIŞARI BAKSIN, YOLLARI HAFIZAYA YAZSIN.

>> renmeniz, kestirmeler hakkında fikir sahibi olmanız ve Paradise City'de yön bulma becerinizi biraz artırmanız gerek öncelikle. Bazı oyuncuları rahatsız edebilecek bir durum olsa da benim ciddi şekilde hoşuma gitti bu. Şehrin sık sık dolaştığım bölgelerini yavaş yavaş öğrenip harita yardımı olmadan belli bölgelere gidebildiğimi fark etmek inanılmaz keyifli bir süreç oldu. Kısa sürede bu bilgi, yarışlara da çok ciddi bir avantaj olarak yansımaya başladı. Oyunun kullandığı yön bildirme sistemi biraz vasat kaldığından sık sık yolumu kaybettiğim, birinci götürdüğüm yarışı açık ara sonuncu bitirdiğim çok oldu. Bu yüzden şehre hakim olmaya başlayana kadar, yarışa girerken haritayı açıp bakmanızda fayda var.

TAKE(ME)DOWN IN PARADISE CITY

Nispeten boş sokaklarda gazlamanın zevki, kaçınılmaz olarak bir yerde bitiyor. Ortama biraz ısındıktan ve o ilk zevk dalgasını aştıktan sonra avucunuz kaşınmaya başlıyor. Burnout denildiğinde her birinizin aklına başka bir şey geliyor olabilir ama bana sorarsanız Burnout dendi mi ilk çağrışması gereken takedown'lar yani Road Rage modudur. Cennetin sokaklarında olmayan hız limitine ulaşmak için verdiğimiz savaşta hiçbir şey rakiplerinizi duvardan duvara vurmak kadar zevkli olamaz. Eminim ki pek çok oyuncu kavşaktan kavşağa gazlayıp kırmızı halkalarla işaretlenmiş yarışları kovalayacaktır öncelikle, aynen benim yaptığım gibi.

Road Rage ve Marked Man yarış





1- Bu resimdeki araba sayısını söyleyebilir misiniz?

2- Bazı yarışlara belli sınıf araçlarla girebilirken, bazı yarışlara da günün sadece belli saatlerinde katılabiliyoruz.





Ne İyi? Ne Kötü?

+ İnanılmaz şehir
+ Muhteşem araç tasarımları
+ Dört dörtlük online eğlence
+ İndirilebilir içerik pakete dahil

- Müzik seçimleri Guns ve klasik müzikler hariç yersiz, gereksiz, boş
- DJ Atomica olmasa da olurmuş artık



OTOPARK

Paradise City'de araçlarımızı hurdalığa park ediyoruz. Peki o zaman otoparklar ne işe yarıyor? Bu binaların tepesinde genellikle birden fazla rampa bulunuyor. Oyundaki 50 adet super jump'ın bir kısmı da işte bu otopark çatılarında sizi bekliyor. Şehrin dört bir yanındaki tabelaları toplamaya uğraşırken, etrafında bir tek rampa bile olmayan, indirilmesi imkânsız tabelaların büyük bir kısmını da bu otoparkların çatısından başlayacağınız zorlu parkurlar sonunda indirebiliyorsunuz. Şehrin büyük bir kısmında birbirine bağlı rampalar, kısa yollar ve gizli geçitler bulunuyor. Şehir merkezindeyseniz otoparkların tamamını bulmaya kasın derim.



modları oldukça eğlenceli. Ancak rakiplerinizi duvardan duvara vururken, oyunun belki de benim için tek ciddi eksisi olan bir yanını fark etmeye başlıyorsunuz. Normal yarışlarda yol bilgisi eksiğiniz ya da Marked Man'de aracınızın zayıf kalması gibi durumlar oyunu biraz zorlaştırsa da Burnout Paradise biraz fazla kolay olmuş. Sıkı yarışçıları ufaktan terk edip daha causal takılmaya başlamış Burnout.

Oyuna ilk girdiğinizde Paradise Belediyesi tarafından verilen ehliyet sadece giriş seviyesi için geçerli. Bir web kameranız varsa ehliyete kendi resminizi de çekip koyabiliyor oyun. Uzunca bir süre oynayıp B sınıfı bir ehliyete kadar yükseldikten sonra oyun o basit havasından biraz olsun sıyrılıyor. Biz daha iyi araçlara sahip oldukça biraz daha dişli rakipler çıkıyor karşımıza. Ancak B ve üstü bir ehliyete sahip olacak kadar oynadıysanız, zaten hem şehri hem kestirmeleri hem de her aktivitenin püf noktasını çoktan çözmüş oluyorsunuz. Bu da tam "dişli rakip" mertebesine yükselmek üzere olan yapay zekânın dişlerini döküveriyor.

Gerçi yapay zekâya da aslında pek fazla ihtiyacınız yok. Kendi kendinize eğlenmek istiyorsanız yol rekorlarını kırmaya, tabelaları toplamaya ya da 400 girilmez çitini devirmek için şehri turlamaya devam edebilirsiniz. Son zamanlarda çok sık yapmaya başladığım oyun içinde oyun üretme olayı için biçilmiş kaftan Paradise City. Tüm bunları tek başınıza yapmaktan sıkıldığınız zaman gerçek oyuna başlayabilirsiniz artık. Bir kullanıcı adı ve şifre belirleyip, direksiyonları online ortamlara kırdığınızda, göze zaten hoş görünen Paradise City bambaşka bir güzelliğe bürünüyor.

TEKNOLOJİ DEDİĞİN

Burnout Paradise'ın bu saydıklarım dışında da güzellikleri var. Mesela Criterion, konsollardan bilgisayarlarımıza yaptığı Burnout çıkarması için cidden çok iyi hazırlanmış. Ne kontrollerde ne de oyunun herhangi bir anında bir konsol esintisi görüyorsunuz. Bu kadar özenle çalışan bir ekibe de yakışmazdı zaten. Ama oyunun asıl başarısı, hem alıştığımız diğer oyunlardan çok daha az yer kaplaması hem de optimizasyonu diyebilirim. OGZ test sisteminde saatlerce oynayıp oyunun izin verdiği en yüksek detay seviyesinde, en yüksek çözünürlükte ve anti aliasing'i sonuna kadar dayayarak oynadıktan sonra, test sistemi gık dememiş olsa da save dosyalarımı alıp eve geldiğimde hiç umutlu değildim mesela. Ancak aynı ayarlarda sadece 1 kare saniye daha düşük performans alınca, tamamdır dedim.

Burnout serisinin PC'lerde boy göstermesi biz oyuncular için muhteşem, yarış oyunu yapacağız diye kasıp duran yapımcı ekipler içinse çok kötü bir haber, her an kasılıp kalabilirler çünkü. Dolayısıyla, parkurda dönüp durmak hariç her türlü yarış, hız ve eğlence ihtiyacınızı karşılayan cennetten çıkma bu deneyimi, sadece oyunculara değil, bir şeyler öğrenmeye hevesi olan tüm yarış oyunu yapımcılarına da öneriyorum.



SHOWTIME

Merak ediyorsunuzdur. Eskiden şöyle geriden hız alıp gelir, trafiğin en yoğun olduğu noktaya göbekten dalar maksimum hasarı vermeye uğraşırdık. Nerede şimdi? Aslında bir yere gitmiş değil. Hatta artık o her yerde. Showtime modunu aktive etmek için tek bir tuşa basmanız yeterli. Şehrin neresinde olduğunuz, ne yaptığınız mühim değil. Arabanız önce takla atmaya başlıyor siz de yön tuşlarını kullanarak gelen giden arabanın tepesine binmek için uğraşıyorsunuz. Boost barımız bir anda zıplama tahtasına dönüyor. Yeni araçlara vurdukça doluyor, doldukça daha çok zıplayabiliyoruz. Maksimum hasarı vermeye uğraşıyorsunuz. Şehrin farklı bölgelerinde tüm rekorları kırmak için bol bol kaza yapmak gerekiyor. Haliyle Stunt arabaları biraz daha iyi sekiyor. Ancak usta (ya da çok acemi) bir şoför her araçla maksimum hasarı verebilir. Gazlamış giderken istenmedik bir kaza sonrası ara sahneyi izlemek istemeyenler için de eğlenceli bir çıkış ayrıca. Basın tuşa, kaza öyle değil böyle olur gösterin herkese!



ARABALAR RÜZGÂR ENERJİSİYLE Mİ ÇALIŞIYOR?

Tuğbek'in, bir yıl önce araçlarla ilgili yaptığı yoruma katılmamak elde değil. Criterion öyle güzel araçlar tasarlamış ki, arabalara pek ilgisi olmayan birinin bile uzun süre ağzı açık izleyeceğinden eminim. Otomotiv sektörüne girmelerini dilemekten başka yapacak bir şey yok elbette bu konuda. Ancak Burnout arabaların sadece güzellikleriyle ilgili değil. Hasar modellemeleri ve sürüş fizikleri olmadan dünya güzeli tasarımlar hiçbir işe yaramazdı. Arabaların temelde sadece üç istatistiği bulunsa da (hız, boost, güç) hepsinin sürüşü, hissiyatı bambaşka. Her arabanın çok belirgin özellikleri ve farklılıkları var. Bir iki farklı araç kullandıktan sonra ne dediğimi anlayacak ve her araca uzun uzun zaman ayırmak isteyeceksiniz.
Hasar modellemeleri ve ağır çekim kaza sahneleri oyunun diğer lezzetli yanları. Kaza sahneleri kendini tekrarlar gibi görünse de aslında arabanın her seferinde bambaşka bir şekilde dağıldığını görebiliyorsunuz. Bir çok kaza sonunda dağılan arabaya bakıp içinizin cız etmesi yanında, içinizin cidden acıdığını da hissediyorsunuz. Criterion'un derdi şiddet yaratmak olmadığından araçlarda ne mutlu ki sürücü bulunmuyor. Motosikletler üzerinde sürücü mevcut. Ancak bir kaza durumunda sürücü direkt olarak yok oluyor ortamdan.







> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Criterion > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (59 TL) > **Yaş Sınırı:** +7 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium4 2.8GHz / Athlon X2 4800+ işlemci, 1.5GB RAM, GeForce 7600GT / Radeon X1300 ekran kartı, 4GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.criteriongames.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye / Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bundan gayrı PC'ye yarış oyunu yapmayı düşünenlere acıyarak bakıyoruz. İşleri çok zor...

9.1

PC PS2 PS3 Wii 360



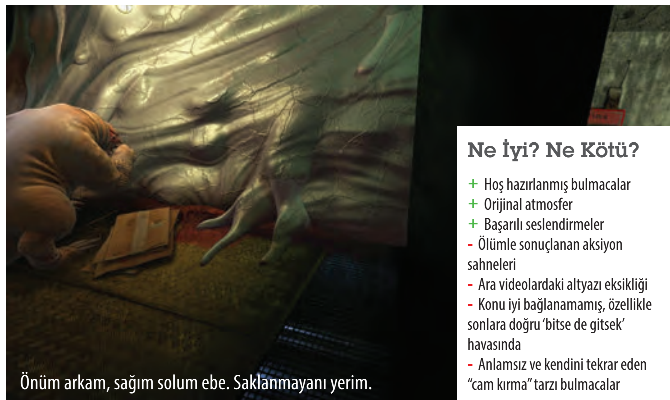
NIKOPOL: SECRETS OF THE IMMORTALS

YAZIK OLDU GÜZELİM ANUBIS'E -ESER GÜVEN

Fark ettim ki son zamanlarda Tuğbek'ten daha çok oyun eziyorum. Hatta bunu yapmak için OyunEzer sayfasına bile ihtiyaç duymuyorum çünkü ihtiyacım olan her şey elimin altında: Hayal kırıklığı yaratan bir oyun ve o oyunu incelemem için ayrılmış bir sayfa. Hele bir de oyunun türü adventure oldu mu değmeyin keyfime, zevk ala ala eziyorum vallahi.

Halbuki Nikopol'ü ilk duyduğumda nasıl da heyecanlanmıştım. Büyük usta Enki Bilal'in bu çizgi roman başyapıtı, bir başka ustanın, Syberia'yı yaratan Benoit Sokal'ın kurduğu White Birds Productions tarafından geliştiriliyordu. Anubis vardı, Horus vardı. İşte beklentinizi bu kadar yüksek tuttuğunuz zaman düşüşünüz de sert oluyor. Bir kere oyunun Sokal'la bir alakası yok, bu aynı 'Tarantino Sunar: Hostel' diye reklâmı yapılan filmin aslında Tarantino'yla bir ilgisi olmaması gibi. Hikâye ve konsept çizimler Enki Bilal tarafından hazırlanmış ama o canım çizimler oyuna son derece başarısız bir şekilde yedirilmiş. Nerede Immortel: Ad Vitam, nerede Nikopol...

2023 yılında, Paris'teyiz. Şehir zengin ve fakirlerin yaşadığı iki ayrı bölgeye ayrılmış durumda ve biz, yani Nikopol, ikinci bölgede yaşayan bir ressamız. Paris totaliter bir yönetimin avcunda, şehirde yaşayanlar her dakika iktidar yanlısı yoğun bir propagandaya maruz kalıyor. Nikopol buna karşı gelmeye çalışan gizli bir tarikata katılmış, ön tanıtım aşamalarını geçmiş ve neredeyse tarikatın gerçek bir üyesi olmak üzere. İşte o sıralarda Paris üzerinde esrarengiz bir piramit beliriyor, herkes şaşkın, diktatör Choublanc piramidin içindekilerle görüşmeye gidiyor. Ve biz de kısa süre sonra, bizi öldürmek üzere gönderilmiş bir yaratıkla karşı karşıya buluyoruz kendimizi. Neden hedef haline geldik, tüm bu olanların babamızla ne ilgisi var, piramit neyin nesi gibi soruların cevabını bulmak üzere kontrolü elimize alıyoruz.



Önüm arkam, sağım solum ebe. Saklanmayanı yerim.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Hoş hazırlanmış bulmacalar
+ Orijinal atmosfer
+ Başarılı seslendirmeler
- Ölümle sonuçlanan aksiyon sahneleri
- Ara videolardaki altyazı eksikliği
- Konu iyi bağlanamamış, özellikle sonlara doğru 'bitse de gitsek' havasında
- Anlamsız ve kendini tekrar eden "cam kırma" tarzı bulmacalar

AH BENİM AKSİYONLU BAŞIM

Adventure'larda pek sevmediğim şeylerin başında gereksiz aksiyon sahneleri geliyor. Bu sahneleri çok güzel adapte edebilen istisnai oyunlar da var ama bazıları inanılmaz çuvallıyor maalesef ve Nikopol de bunlar arasında. Daha oyunun başında, az önce bahsettiğim yaratığa yem olmadan dairenizden çıkmaya çalışıyorsunuz. Ne yapmanız gerektiğini bulmak için çok kısıtlı zamanınız var. "Acaba şu duvardaki sopaya mı tıklayacağım, dur bir deneyeyim" diyorsunuz, sopa işe yaramıyor haliyle, hoop canavar içeri dalıyor ve sizi öldürüyor. Kendinizi yine aynı sahnenin başında buluyorsunuz. Bu deneme-yanılma şeysini dört beş kez tekrar ederken oyunun tüm sürekliliğinden de kopmuş oluyorsunuz.

Bulmacalara geldiğimizdeyse durum o kadar vahim değil ama hiçbir sizi uzun süre uğraştıramıyor. Oyundan aldığım ilk ekran görüntüsüyle son videoda arasında yalnızca 18 saat var. Hatırladığım kadarıyla arada yemek yemek, uyumak, televizyon seyretmek gibi başka aktivitelere de zaman ayırmıştım, dolayısıyla oyun öyle çok da uzun sürmüyor :) Ben adventure'ın zor bulmacalısını severim.

Gelelim karar anına. Eğer beklentilerinizi yüksek tutarak oynarsanız müthiş bir hayal kırıklığına hazır olmalısınız. Paşa paşa İngilizce altyazıyla oynarken ara videolarda altyazıların Fransızcaya dönmesi bile rahatlıkla bu hayal kırıklığını tetikleyecek etkenlerden biri olabilir. Ama Nikopol'ü 'yalnızca yeni bir adventure oyunu' düşüncesiyle edinirseniz ve aksiyon sahnelerinden çok da iğrenmezseniz, grafikleri (1600x1200'de iyice güzel oluyor),ve seslendirmeleri keyifli vakit geçirtebilir. O sırada ben de kendime ezecek yeni bir oyun bulayım. Ha, bu arada, arkada Septic Flesh – Anubis çok iyi gidiyor, tavsiye ederim.





1 – Aslında anlamadınız siz, oyun bir yandan da Fransızca öğretmeye çalışıyor.

2 – Nikopol'e bakmıştım, yiyeceğidim onu. Burada mı oturuyor kendisi?

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Enki Bilal'in hatrına bir şans verelim, bir dahakine kızılcık sopamı yanıma alırım ama.

6.8



> **Tür:** Adventure > **Yapım:** White Birds Productions > **Dağıtım:** Got Games Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +12 > **Minimum Sistem:** 1,7GHz P4 işlemci, 512MB RAM, GeForce 6 serisi/Radeon 9600 ekran kartı, 3GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2GHz P4 işlemci, 1GB RAM, 256MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.nikopolgame.com



MOTORM4X: OFFROAD EXTREME

BU YARIŞ OYUNLARI DA İYİCE YOLDAN ÇIKTI ARTIK! - CAN ARABACI

PC'ye şöyle adamakıllı bir off-road oyunu çıkmayalı uzun zaman oluyor. Hele ki bu tanımı "adamakıllı bir off-road simülasyonu" olarak kısıtlayacak olursak, elimizde pek bir şey kalmıyor. Motorm4x: Offroad Extreme, işte bu açığı kapatmak üzere yola çıkıyor. Çıkıyor çıkmasına ama hedefine sağ salim varabiliyor mu acaba, orasını oyunu inceledikten sonra beraber göreceğiz. (Sen! Hayır sen değil, diğeri, gözlüklü olan… Hile yapıp oyunun notuna önceden bakayım deme, gözüm üzerinde!)

Her şeyden önce şunu söylemem lazım; Motorm4x basit bir oyun değil. Gerçekte bir 4x4 araçtan bekleyebileceğiniz neredeyse her detayı barındıran ve ne kadar uğraştığınıza bağlı olarak, bu detaylarla oyununuzun zorluk seviyesini kendi başınıza belirlediğiniz bir simülasyon. Dilerseniz detaylarla çok boğuşmadan da oynayabilirsiniz ama gerçekçiliği fazlasıyla artıran bu ince işlere daldığınızda oyun çok daha keyifli hale geliyor, orası da bir gerçek.

Motorm4x'in haritaları, bir off-road oyununa yakışacak şekilde son derece geniş. Kariyer moduna başladığınızda, altınızdaki araçla kocaman bir haritada serbestçe dolaşabilme imkânına sahipsiniz. Genelde gideceğiniz rota oyun tarafından önünüze sunuluyor olsa da (ya da F2 tuşuna bastığınızda açılan haritadan seçiyorsunuz) asla yoldan gitmek zorunda değilsiniz. Kendinizi dağa taşa vurarak alternatif rotanızı da çizebilirsiniz. Üstelik altınızdaki araç bir 4x4 olduğu için aracınızı 4x4 moduna geçirerek çoğu doğal engeli rahatlıkla geçebiliyorsunuz. Engebeli ve taşlık arazilerden tutun da çeşitli hava koşullarına kadar karşınıza sık sık birçok doğal engel çıkacak. Oyunun geçtiği üç farklı haritada, birbirinden farklı üç arazi tipiyle karşı karşıya kalacaksınız. Alplerde ve yağmurun eksik olmadığı ormanlık bir alan, kayalıklarla dolu kupkuru bir çöl ve son olarak da Alaska'nın karlarla örtülü düzlükleri… Birbirinden çok farklı bu ortamlar, aracınıza ve oynayışınıza doğrudan etki ediyor. Öyle ki, eğer aracınızı çok uzun süre yıkatmazsanız motor bundan etkilenerek performans kaybına uğrayabiliyor. Yani 4x4'ünüze gözünüz gibi bakmak zorundasınız. Hatta haritayı turlayıp yarışlara katılırken arada bir benzin göstergenizi bile kontrol etmek bir süre sonra alışkanlık haline geliyor. Bunun gibi ufak ama gerçekçi detaylar oyuna ayrı bir tat katıyor.

Kariyer modunda başıboş ve amaçsızca dolaşabiliyor olsanız da, elbette yeni araçlar ve yeni parçalar açmak için para ve puan kazanmak zorundasınız. Oyunda toplam dört çeşit yarış tipi var. Longrun adı altındaki yarışlar, tüm yarış oyunlarından alışık olduğumuz kontrol noktalarından geçerek bitiş noktasına ilk ulaşan olmaya uğraştığımız yarış tipi. Pathfinder'da sadece GPS okunuzun yardımıyla en kısa yolu bulmaya çalışarak kontrol noktalarını geçiyoruz. Drag Races, yine çoğu yarış oyunundan hatırlayacağınız üzere, arabanızı dar bir alanda mümkün olduğunca hatasız bir şekilde kaydırmaya dayanan bir mod. Eğer aracınızın çeşitli yol modlarını ne zaman değiştireceğinizi bilmiyorsanız, drag muhtemelen en çok zorlanacağınız yarış tipi olacak. Geriye bir tek Trial kalıyor ki o da diğer tüm yarış modlarında gösterdiğiniz becerileri tam kapasiteyle kullanmanız gereken mod. Belli bir süre içerisinde belli bir bölgeye ulaşmaya çalıştığınız bu yarışlarda, sağda solda gördüğünüz yıldızları toplarsanız ekstra para ve zaman kazanıyorsunuz.

Motorm4x: Offroad Extreme, PC'deki off-road oyunlarının azlığını da hesaba katarsak birkaç çizik ve camında ufak bir iki çatlakla da olsa hedefine varmayı başarmış görünüyor. Oynanışı baltalamadan oyuna bu kadar çok gerçekçi detayı yedirebilmek her yiğidin harcı değil. Eğer off-road türüne biraz olsun ilginiz varsa, bu oyuna bir şans vermemek büyük haksızlık olacaktır. (Şşşt, gözlüklü, bakabilirsin artık oyunun notuna…)





1- Özellikle çamurda suları sıçrata sıçrata gidiyorum ki izleyiciler ıslans… Aa, izleyici yok burada?

2- Kardeş, bir omuz atar mısın 14 tonluk cipime? Ne kadar çektiğini söylemesem daha iyiydi gerçi.





Ne iyi? Ne Kötü?

+Gerçekçi detaylar
+Müzikleri çok yakışmış
+Çevre koşullarının grafiklere yansıması başarılı
+Yolu, yarışı boşverip öylece boş boş gezmek bile eğlenceli olabiliyor
-Araçlar dışındaki bazı modellemeler baştan savma
-Fazla zor ve karışık gelebilir



1- Estetikten önce…

2- …Estetikten sonra (Burada bir terslik var ama?)

SON KARAR

Grafik	3/5
Ses ve Müzik	4/5
Hikaye/Atmosfer	3/5
Eğlence	3/5

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl (1 hafta)

Off-road yarışlarını sevenlerin yeni gözbebeği olabilecek kalitede bir oyun. Yarışları geçtim, dağ bayır gezmek bile ayrı zevk.

7.8



>**Tür:** Yarış >**Yapım:** The Easy Company >**Türkiye Dağıtıcısı:** - >**Yaş Sınırı:** - >**Minimum Sistem:** 1,4GHz işlemci, 512MB RAM, DirectX 9.0 destekli VGA 256MB ekran kartı, 2GB sabit disk alanı >**Önerilen Sistem:** 2,0GHz işlemci, 1GB RAM, DirectX 9.0 destekli VGA 512MB ekran kartı, 2GB sabit disk alanı >**Web Sitesi:** www.theeasyco.com/projects.html

YIĞITCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

MART KAPIDAN BAKTIRIR ÇÜNKÜ SÜPER BİR AYDIR

Kış aylarını, eğer ısınabilecek-sem, gerçekten çok seviyorum. Bilhassa kalorifer yanında elimde bir konsol kolu, krakerlerimi katırdata kuturdata yerken güzel bir oyun oynamak müthiş bir his… idi. Müthiş bir histi, en azından ben Türkiye'deyken öyleydi. Muhtemelen Türkiye'ye dönünce de öyle olacak fakat Amerika'da hiç öyle değil. Tucson'da hava sadece iki günlüğüne soğudu. Onda bile İstanbul'un mart ayı soğukluğundaydı ve akabinde hemen bahar sıcaklığına geçti. Tadını çıkaramadım yahu. Siz benim için de kaloriferlerinizin dibine girip ince belli bardakta çayınızla bir adet güzel oyun oynayın olur mu? Singstar Turkish Party oynarsanız konsepte daha uygun gider. Annenizi, babanızı, arkadaşınızı falan da çağırıp hep beraber Ağrı Dağın Eteğinde söylersiniz hem falan... Olmaz mı? Bence de olmaz.

Ama kış da bitiyor zaten, bahara girişi de müthiş oyunlarla yapıyoruz. DS, PSP, PS3, 360, Wii, neyiniz varsa hepsine 2009'un ilk klasikleri dağılmaya başlıyor ufaktan. Oyun dışı eğlence dünyası da yavaş yavaş 2008'i ve kışı kapatıyor. Siz bunları okuduğunuzda Oscar'lar açıklanmış olacak, All-Star ben bunu yazarken bile bitmişti (Fernandez'in smaç yarışmasında hakkı yendi). O yüzden siz benim yerine ince bellileri hüpürdete hüpürdete oyun oynadıktan sonra bir de senenin ilk tişörtlerini giyin, kaloriferin ısısını düşürüp hafif soğuk kolanızla oynamaya başlayın. Sevgililer Günü'nü benim gibi sap geçirdiyseniz açılamadığınız kıza/çocuğa açılın, yok sevgiliniz vardıysa ona oyun oynamayı öğretin. Alın DS'inizi Wii'nizi, boşuna mı casual oyunculuk diye ölüyoruz burada. Beraber basit bir oyun oynayın. Hiçbir şey yapasınız yoksa Calvino'nun Bir Kış Gecesi Eğer Bir Yolcu'sunu, Orwell'in Hayvan Çiftliği'ni veya Martin'in Taht Oyunları'nı okuyun. Bahar geldi arkadaşlar, valla geldi ya! Huah kutlayacağım bunu ben!



BİR PANDANIN KAZA SONUCU ÖLÜMÜ

Yeni nesil açıklandığı günden itibaren beklenen Tekken 6, yepyeni ekran görüntüleri ve videolarla durmaksızın heyecanımızı kaşıyordu, bundan memnunduk. Fakat son günlerde yayınlanan bir ekran görüntüsü var ki... Ya giriş falan yapamayacağım ben buna. Şuracıkta duran kabak ebatlarındaki fotoğrafta da gördüğünüz gibi bir Tekken karakteri, bir pandanın gırtlağını tekmeliyor! Evet! PETA ne diyecek umrumda bile değil, bir pandanın gırtlağını tekmelemek istiyorum ben! *(Tekken 6 oynarken demek istiyorsun değil mi Yiğitcan? -Serp.)* Daha önce hiçbir dövüş oyununun bunu uygulamamış olmasını aklım almıyor. Bir kum torbası kadar yumuşak ve bir kum torbasından daha hareketli bir şey panda! Bırakın beni gırtlak pandası tekmeleyeceğim ben! *(Tekken 6'da! -Serp.)* Hayır, tekme gırtlağını pandalayacağım! Deli değilim! Delirmedim! Panda! *(Hayır, Tekken 6! -Serp.)*

CONSOLE



LÜKS ÖYLE BİR OLGU Kİ...

Geçtiğimiz aylarda Rockstar'ın, GTA IV'ü yüzde yüz bitirene Liberty City şehir anahtarını verdiğini söylemiştik, hatırlarsınız. Biz bunu çok şık bir jest olarak görmüş ve sevmiştik. Böyle jestleri sevdiğimizi duyan bir mücevherat firması şımarmış olmalı ki, tamamen altından yapılmış ve 14.5 karatlık elmaslarla bezenmiş bir Mario kolyesi üretmiş. 14.5 karatlık bu elmas şu an indirimdeymiş ve fiyatı yalnızca 7 bin dolarmış. Orijinal fiyatı 11 bin dolar. Aman kaçırmayın bu fırsatı (yaa, evet).

MAVİ BİR GELECEK (PİR GELECEK)

PS3'ün muhtemelen fiyatından kaynaklanan kötü kaderini değiştirebilecek bir gelişmeyle karşı karşıyayız. Hayır Killzone 2 değil, aynı Blu-Ray'e bir oyunla beraber bir de film basma fikri bu. Daha önce niye kimsenin aklına gelmedi bilmiyoruz fakat fiyatları uygun olursa, harika sonuçlar çıkabilir. Mesela film oyunları belki artık filmin vizyon tarihine göre değil DVD'sinin çıkış tarihine göre planlanır ve bu da film oyunlarının kalitesini artırabilir (kazandıkları sürede yapımcılar kendilerini Killzone 2 oynamaya kaptırıp zamanı çarçur etmezse). İyi fikirler ne kadar güzel şeyler, değil mi Sony?

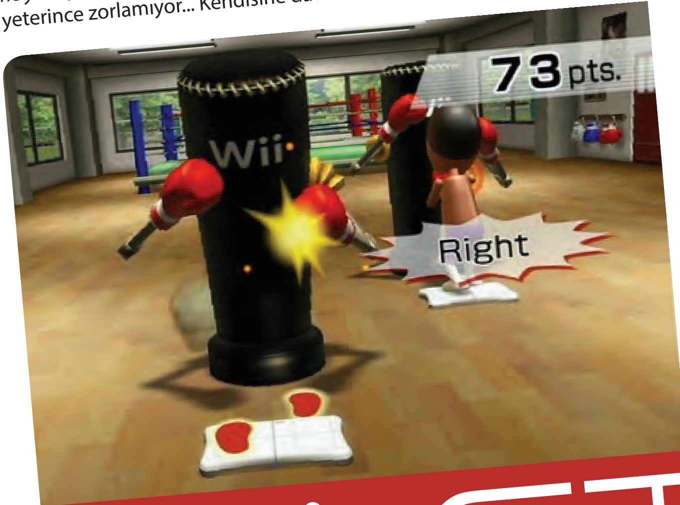


AYDIN HAVASI

- Önceki Syphon Filter'ları yapan Sony Bend'in yeni nesil bir oyun için eleman aradığı ve bir mo-cap şirketinin proje listesinde Syphon Filter 5'i gösterdiği gerçeklerini bir araya getiren oyun editörleri olarak şu sonuca vardık: PS3'e yeni bir Syphon Filter oyunu yapılıyor (çok zekiyiz).
- Watchmen'in episodic oyununun 5 Mart'ta XBLA ve PC'ye, 6 Mart'ta PSN'e geleceği açıklandı. Onu bunu bırakın, ben filmin çıkmasının bu kadar yakın olduğuna inanamıyorum hâlâ.
- Virtua Tennis'in en son üyesi Virtua Tennis 2009, ilk açıklamanın aksine Mayıs'ta 360 ve PS3'le beraber Wii'ye de gelecek.
- Muhtemelen gelmiş geçmiş en popüler bağımsız oyun olan Peggle, Peggle Dual Shot adı altında DS'e çıkıyor, bağımlılık tüm dünyaya yayılıyor.
- Mario & Sonic At The Olympic Games'in yüksek satışından sonra bunun gelmesi kaçınılmazdı: Mario & Sonic At The Olympic Winter Games açıklandı.
- Vice City ve Liberty City Stories'in PS Store'a gelebileceği söyleniyor.
- God of War 2'nin yönetmeni Cory Barlog'un Sony için bir senaryo yazdığı söyleniyor. Bu senaryonun bir film mi yoksa bir oyun için mi olduğu açıklanmadı.

Wii ARE NOT FIT

Oyun dünyasına gelen eleştirilere ve hatta bazı durumlarda doğrudan saldırılmasına alışığız. Jack Thompson'ın yasaklanmasından ve Wii'nin herkese oyun oynatma politikasının başarılı olmasından sonra bunlar biraz durulur diyorduk fakat Michael Torchia isimli bir fitness uzmanı bizimle aynı fikirde değilmiş meğerse. Torchia kendi radyo programında Wii Fit yüzünden Nintendo'ya dava açacağını açıkladı. Torchia'ya göre Nintendo, Wii Fit'in oyuncuyu ne kadar zorlayacağını ve Wii Fit oynamadan önce ne kadar egzersiz gerekeceğini tam olarak asla beyan etmediği için sakatlıklara yol açıyor. Üstelik *"Wii Fit yeterli zorlukta olmadığı için insanların gerçekten egzersiz yapmak yerine evde oturup daha az egzersizi gerçekmiş gibi görmesine yol açıyor"*. Yani Torchia'ya göre Wii Fit hem insanları çok zorluyor, hem de yeterince zorlamıyor... Kendisine davasında başarılar diliyoruz.





MÜHİM OLAN İÇ GÜZELLİĞİ

Xbox 360 tartışmasız bir şekilde yedinci neslin en gürültülü konsolu, bunu biliyoruz. Bildiğimiz bir diğer şeyse Microsoft'un bu konu üzerinde çalıştığı. Oyunları sabit diske yükleme seçeneği sunarak CD'den okuma sesini azaltmak gibi birçok yöntem sundular bile. Şu dakikaya kadar bilmediğimiz ama öğrenince dumur olduğumuz şeyse, Quiet-PC isimli bir mod firmasının sessiz bir 360 yaptığı. Evet, resimdeki o kedi kafesine benzeyen şey Ultra-Quiet 360 adlı sessiz çalışan bir 360. Hmm, düşünelim bakalım, güzel gözüken ama gürültülü çalışan bir 360 mı... Yoksa gürültüsüz çalışıp Lara'nın bulmaca çözmek için ittirmek zorunda kaldığı kadim ölüm kafeslerine benzeyen bir 360 mı? Hangisi? Güzellik mi yoksa iyi huy mu?

MASTER



KONSOL TOP 20

Artık resmileşti, oyun dünyası tamamen Nintendo, EA ve Activision'ın elinde.



1 Wii Fit
Wii
Bu oyun geçen sene bu ara çıkmamış mıydı?

02	FIFA 09	Spor	PS3, 360, PC, PSP, PS2, Wii	EA Sports
03	Call of Duty: World At War	FPS	PS3, 360, PC	Activision
04	Mystery Case Files: Millionheir	Macera	Nintendo DS	Nintendo
05	Professor Layton and the Curious Village	Macera	Nintendo DS	Nintendo
06	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
07	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
08	Skate 2	Spor	360, PS3	EA Sports
09	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii	Sega
10	Guitar Hero: World Tour	Eğlence	Wii, PS2, PS3, 360	Activision
11	Dr. Kawashima's Brain Training	Eğlence	Wii	Nintendo
12	Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii	2K Play
13	Need for Speed: Undercover	Yarış	PS3, 360, PC, PS2, Wii, DS, PSP	EA Games
14	The Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	PS3, 360, PC	EA Games
15	Left 4 Dead	FPS	PC, 360	Valve
16	Tomb Raider: Underworld	Aksiyon	PC, 360, PS3, Wii, DS	Activision
17	My Fitness Coach	Spor	Wii	Games for Everyone
18	GTA IV	Aksiyon	PC, 360, PS3	Rockstar
19	Football Manager 2009	Spor	PC, PSP	Sports Interactive
20	Lego Indiana Jones: Original Adventures	Aksiyon	PS2, PS3, 360, PC, DS, PSP, Wii	Warnes Bros

welcome to "bob's game"

SUSMAYI BİLEN GELİŞTİRİCİ ARANIYOR

Robert Pelloni'nin hikâyesini duymuşsunuzdur. Bob's Game ismini verdiği DS oyunu üzerinde haftalarca çalışmış, Nintendo'dan resmi geliştirici statüsü istemiş, Nintendo'nun hiçbir cevap vermemesi üzerine de kendisini odasına 100 günlüğüne kapatıp bu süreci bloğunda belgelemişti. Ve bu belgeler hiç hoş değildi… Pelloni oyununun gelmiş geçmiş en iyi oyun olduğunu ve kimsenin onun değerini anlamadığını iddia ediyor ve Nintendo'dan net bir cevap bekliyordu. İşte bu bekleyiş sona ermişe benziyor. Zira Nintendo, gerçekten de vakit ayırıp Pelloni'ye bir mektup göndermiş, bir ret mektubu. Bu ret mektubunda Pelloni'nin neden kabul edilmemiş olduğuna dair bir iki ipucu da bulunuyor. Nintendo bir şirketin veya bir kişinin geliştirici olarak kabul edilmesi için güvenilirliğe, sağlam bir ofise ve yeterli elemanlara sahip olması gerektiğini açıklıyor. Tabii her şeyden önemlisi resmi geliştirici unvanını alabilmek için, Nintendo'dan aldığınız çok gizli ve önemli geliştirici bilgilerini bloğunuz üzerinden herkesle paylaşma ihtimaliniz olmaması gerekiyor. Bu "her şey"e, aldığınız ret cevabının içeriği de dahil tabii. İronik? Biraz.

RESIDENT EVIL® 5

PAYLAŞTIKÇA ARTAN LEZZET -FURKAN FARUK AKINCI

Sabah olmak üzere… Resident Evil'la yaklaşık 12 yıldır süren muhabbetimizin son randevusu az önce bitti, sarılıp vedalaştık. Yıllardır beklediğim bu eski dostun, kucağında daha anlamlı hediyelerle geleceğini umuyordum ama o biraz cimri davranmış. Belli etmemeye çalıştım yolcu ederken ama içimden az da küfür etmedim hani. Onun çocukluğunu bilirim ben, ellerime doğmuştu zamanında. Yeni tanışanlara çok ilginç biriymiş gibi gelebilir ama eskiden anlatacak daha çok şeyi vardı kendisinin. Şimdiyse dış görünüşüne takmış kafayı ve artık çok daha az konuşuyor. Halbuki eskiden öyle miydi?

RE belki hiçbir zaman çok çok iyi bir oyun olmamıştı ama oyuncuyu kendine bağlayan ilginç bir havası vardı. Arklay Dağlarının alacakaranlığı, Raccoon sokaklarının uğultusu ve kocaman şehrin haritadan silinişinin trajik öyküsü unutulmaz anlar yaşatmıştı oyunculara. Raccoon şehri yerle bir oldu ve RE yeni nesle 'merhaba' dedi. Serinin dördüncü oyunu bambaşka bir yüzle çıktı karşımıza. Ağır tempolu, bol bulmacalı ve yoğun atmosferli oyun gitmiş, yerine bambaşka bir oyun gelmişti. 2005 yılında RE4 oyun dünyasını sallamış ve birçok otorite tarafından yılın oyunu olarak gösterilmişti. Ne var ki Leon Kennedy'nin hikâyesi, ardında kalbi kırık birçok oyuncu da bırakmıştı. RE'nin bazı sadık oyuncuları serinin karakterini kaybettiğini düşünüyor ve bu durum için Capcom'u ve oyunun yeni yapımcısı Jun Takeuchi'yi suçluyorlardı. Hatta serinin babası Shinji Mikami de oyunu sert bir dille eleştiriyordu. Ne yalan söyleyeyim, RE4'ü zevkle oynamama rağmen bu eleştirileri son derece haklı bulmuştum. Senaryo ve karakterlerin gereğinden fazla dağıldığını, oyunun ideal ritmini kaybettiğini düşünüyordum. Halen de bu görüşüm çok değişmiş değil.

Yine de onca senedir oynadığım serinin yeni bölümü karşısında heyecanlanmadan edemiyordum. Özellikle Chris'le oynayacak olmak kulağa oldukça iyi geliyordu. Öyle ya, birlikte ne badireler atlatmıştık. Ancak Chris de oyunun bu yeni halinden nasibini almış gibiydi. En son *Code Veronica*'da gördüğüm eski dostun, steroid'i biraz fazla kaçırmış gibi bir hali vardı. Neyseydi, boş verelim gitsindi. Daha oyunu oynamadan çok konuşmayalımdı. Ne de olsa o bir RE oyunuydu ve başkahramanı da Chris Redfield'dı.

KIJUJU ZOMBİLERİ

Peki, küçücük bir kasabada başlayan konu nasıl oldu da ta Afrika'lara kadar geldi? Umbrella, bizzat ABD başkanının emriyle kapatıldıktan



1- Çiftimiz romantik bir sandal gezisi sırasında Sheva'nın ağabeyleri tarafından basılır.

2- Düşmanlar toplu yaklaşırken mutlaka pompalı tüfek tercih edin.





sonra herkes biyolojik terörün sona ereceğini düşünüyordu. Ne var ki el altından satılan Umbrella projeleri, birtakım üçüncü dünya ülkelerindeki iç savaşlarda kullanılmaya devam etti. Teorilere göre bazı büyük ilaç firmaları, Umbrella'nın kalıntılarını bilinmeyen kişiler aracılığıyla satın almış ve ürettikleri biyolojik silahları teröristlere ve devrimci gruplara satmıştı. Dünyanın çeşitli yerlerindeki olaylar da tüm bunları kanıtlar nitelikteydi. Bunun üzerine dünya borsalarında tepetaklak olan ilaç firmaları hem para, hem de itibar kaybetmeye başladı. Chris ve Sheva'nın da dahil oldukları BSAA (Bioterrorism Security Assassment Alliance) adlı kuruluşun doğma sebebi de tam olarak bu. İlaç firmaları hem kaybolan itibarlarını kurtarmak, hem de kamuoyunun güvenini geri kazanmak için askeri bir oluşum olan BSAA'i kurmuşlar ve dünyadaki biyo-terörü durdurmak için söz vermişlerdi...

Sırada Afrika vardır. *Kara kıta*yla ilgili komplo teorileri almış başını gitmiştir. BSAA'in Amerika ajanlarından Chris bölgeye gönderilir ve kendisine yardımcı olması için kurumun Afrika ajanlarından Sheva Alomar da durumdan haberdar edilir.

Böyle başlıyor biyo-terörün Afrika ayağındaki maceramız. Bölgeye indiğimiz anda bir şeylerin bize anlatılanların da ötesinde ters gittiğini anlayabiliyoruz. Kijuju sokaklarını arşınlamaya başladığınız an içinizi saran tedirginlik anlatılır gibi değil. Gözlerini size dikmiş bakan insanlar arasında yürümek, kıyametin her an kopabileceği hissini uyandırıyor üzerinizde. Bir iki adım attıktan sonra önünüze öyle bir manzara çıkıyor ki Kijuju halkının normal olmadığını anlamanız için hemen önünüzde çıkan kavga yeterli oluyor. Bir grup, çuvala soktukları birini öyle bir harcıyor ki 'tamam' diyorsunuz, 'silahlanma vakti geldi'. Zaten aradan çok geçmeden tek hedef haline geliyorsunuz. Birileri sizi hedef gösteriyor ve kovalamaca o noktadan itibaren başlamış oluyor. RE4'te karşılaşmış olduğumuz Las Plagas'la bir kez daha karşı karşıyayız. Yani düşmanlarımız, insani özellikleri tamamen yok olmamış biyolojik silahlardan başka bir şey değil.

Yeni oyun, tasarım özellikleri ve genel dinamikleri itibariyle RE4'le tıpatıp aynı. Yani karakterinizi omuz üzeri kameradan görüyor ve silahlarınızla düşmanları indirmeye çalışıyorsunuz. Oyun ritmininse biraz daha yüksek olduğunu söyleyebilirim. Kamera açısı gerilimi artıracak şekilde biraz daha daraltılmış, sağınızı solunuzu daha az görüyorsunuz. Chris yeni bedeniyle Leon'a göre daha ağır kalıyor ama kendisi artık tank sınıfına girdiğinden darbelere karşı daha dayanıklı. Düşmanlar birbirinin aynı görünebilir ama aralarında normalden daha fazla dikkat etmenizi gerektirecek tipler de yok değil. Özellikle ilk bölümde, elindeki korkunç baltasını sallayarak gelen bir abi var ki tek vuruşta sizi ölümcül derecede yaralayabiliyor. 'Ölümcül' demişken, karakterinizin sağlık seviyesinin üç farklı renkle gösterildiğini belirtmeliyim. Yeşil normal sağlığınızı ifade ederken, sarı renk biraz daha dikkatli olmanızı gerektiriyor. Ancak kırmızıya düştüğünüz zaman sağlık barınız sabit kalmıyor. Sert bir darbe alıp ağır derecede yaralanınca yavaş yavaş ölmeye başlıyorsunuz. Bu durumda ortağınızın gelip size yardım etmesi gerekiyor. Elbette ki ortağınızdan yardım aldığınız tek durum bu değil… İşte burada keskin bir yol ayrımına geliyorum…

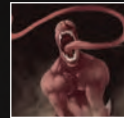
Oyunu ilk önce tek başıma bitirdim ve ne yalan söyleyeyim yıllardır RE oynayan bana hiçbir tat vermedi. Hem senaryo, hem bölüm tasarımı, hem düşmanlar, hem de karakterler gözümde sabun köpüğü gibi dağıldılar. Ne unutulmaz bir macera yaşadığımı hissettim, ne doğru dürüst gerildiğimi, ne de herhangi başka bir duyguyu… Yaklaşık beş yıldır yapım aşamasında olan bir oyundan, hele ki RE serisinden beklentilerim çok çok büyüktü. Ne yazık ki ilk bitirişimden sonra resmen ağzımda bir kabak tadıyla kalakaldım. Karakterler ve konu gereğinden fazla dağılmış, artık toparlanamayacak halde oldukları için senaryo da adam gibi işlenememişti. Oyunu küfür kıyamet kapatıp uykuya daldım ve bu durumu sizlere nasıl aktara- >>

EN İYİLERİ SEÇTİK

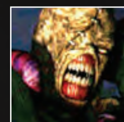
Resident Evil'dan adını aklımıza kanla kazıyan düşmanlar.



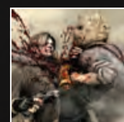
İlk bölümün yıldızı kesinlikle zombilerdi. Hele ki ilk karşılaşmamı hâlâ unutamıyorum. Ciddi anlamda şok eden bir sahneydi.



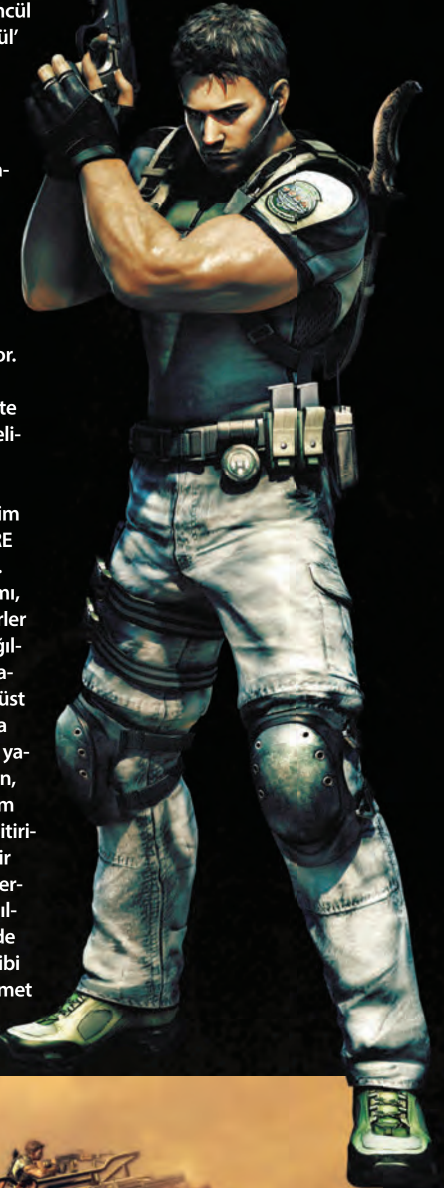
Kör olan Licker'lar sizi tek bir hamlede öldürebiliyordu. Onların yanında çok sessiz olmak durumundaydınız. Yoksa haliniz perişandı.



Onu hangimiz unutabiliriz ki! Peşimizden bağıra çağıra gelmeye başladığı zaman kaçacak delik arardık.



Kasabanın orta yerinde aniden bir elektrikli testere sesi ve ardından gelen böğürtü. Dr. Salvador'a yakalandığınız anda kelleniz gidiyordu.







1- -Sheva?! Koruduğun taraftan düşman gelmeyince n'apıyorduk?
-Uzayıp gidiyorsun canım!

2- Chris bademcik alırken… Şaka değil! Bu yaratık sizi tek hamlede yutabiliyor.

3- Elinde dinamit ya da molotof tutan düşmanları silahlarından vurursanız, kendini de etrafındakileri de yakabiliyorsunuz.





TARTIŞILAMAYACAK TEK BİR ŞEY VAR: OYUNU ÖZELLİKLE DE BİLEN BİRİYLE OYNARSANIZ ATMOSFER VE YAŞATTIĞI HEYECAN TAVAN YAPACAK.

>> çağımı düşünmeye başladım. Ama ne olduysa ondan sonra oldu…

Bir gece sonra Berkant'la oyunu co-op olarak oynamaya karar verdik. Zaten yazıya geçmeden önce biraz deneyecektim ama yaşadığım hayal kırıklığı yüzünden pek de umudum yoktu. Neyse, başladık Berkant'la birlikte Kijuju sokaklarını arşınlamaya. Önce birkaç düşman, ardından birkaç zor durum, yardımlaşma derken oyun aniden beklenen patlamasını gerçekleştirdi. Kendimizi fena halde kaptırmıştık. Birbirimize taktikler veriyor, mermi ve ilkyardım malzemelerini paylaşıyor, korkuyu ve heyecanı aynı anda yaşıyorduk. Bir yandan da konu üzerine tartışıp her gelen yeni videoda pür dikkat kesiliyorduk. Oyun bizi resmen avuçlarının içine almıştı ve benim için RE5 yeniden başlamıştı. Senaryo senaryoya benzemiş, karakterler gerçekliklerini geri kazanmışlardı.

Uzun sözün kısası tamamen iki kişilik düşünülmüş bir oyunla karşı karşıyaydık. Haritalar, düşman tasarımları ve hatta envanter sistemi bile oyunu iki kişinin oynayacağı düşünülerek tasarlanmıştı. Ha, RE serisi için bu doğru bir seçim midir, tartışılır ancak tartışılamayacak bir şey var ki o da oyunu, özellikle de bilen biriyle oynuyorsanız atmosfer ve yaşattığı heyecan tavan yapıyor.

BİR ELİN NESİ VAR? VALLA PEK BİR ŞEYİ YOK

Oyunu tek kişi oynarken Sheva'nın yapay zekâ kontrolünde olması her şeyi fazlasıyla tekdüze kılıyor. Tüm alanları tek başına araştırmak ve zaten envanterin sadece dokuz nesne taşımaya izin vermesi her şeyi zevksiz bir şekilde zorlaştırıyor. Nesne değiş tokuşu yapmak, özellikle aksiyonun yoğunlaştığı anlarda hepten bir işkence haline geliyor. Ne var ki yanınızda biri varken manzara tamamen değişiyor. Birbirinizin kıçını kolladığınızı sonuna kadar hissediyorsunuz. Takım arkadaşınız zor durumdayken ona yardım etmek, haritanın belli yerlerinde konumlanıp nişancı desteği vermek, haberleşmek son derece eğlenceli. Ayrıca boss savaşları da co-op desteğiyle korkunç eğlenceli bir hale gelmiş. Yapımcılar bu boss savaşlarını alenen iki kişi için tasarlamış. Boss'ların önce zayıf noktalarını bulmaya çalışmak ve sonra omuz omuza verip işlerini bitirmek heyecan verici bir oynanış sunuyor. Yeni bir bölgeye girdiğiniz zaman dağılmak ve alanı birlikte taramak da oyunun çok daha hızlı akmasını ve alanların sıkmamasını sağlıyor. Ne var ki tek kişiyken kesinlikle son derece yavan bir oyun oynadığınız hissine kapılıyorsunuz. Oyunda hem online, hem de offline co-op seçenekleri var. Online oynamak istediğiniz zaman, seçtiğiniz kişinin oyununa anında dahil olabiliyorsunuz.

Eğri oturup doğru konuşalım: RE4'ün tasarımı ve harita içeriği RE5'e göre daha zengindi. Capcom'un bu kez tercih ettiği tasarım unsurları açıkçası bana çok da çekici gelmedi. İnsanın üzerine karabasan gibi çöken o İspanyol kasabası ve Ganadoların yanında, Kijuju ve Majiniler oyuna yeni bir kan getirmekten çok (çok affedersiniz) aynı b.kun laciverti gibi duruyorlar. Yapımcılar, oyunun yeni konseptine uygun yeni düşmanlar tasarlamak yerine RE4'teki düşman modellerini almışlar ve sadece görünümlerini değiştirmişler.

Elbette ki oyunun ilerleyen bölümlerinde sürpriz bir iki yaratık çıkıyor ancak onların da birer tasarım harikası olduğunu söyleyemeyeceğim. Capcom bu kez işin kolayına kaçmış ve ne yazık ki RE4'e sırtını biraz fazla yaslamış. Buna karşılık elbette ki beğenilen unsurlar hâlâ geçerliliğini koruyor. Çatışma hissiyatı ve ateşli silahların kullanımı gerçekten çok başarılı. Her ne kadar silah kullanırken hareket edemesek de bu durumun oyuncuyu germek için kullanılan bir tasarım tercihi olduğunu kabul etmemiz gerekiyor. Yine de yapımcılar, ağır silahları kullanırken kıpırdayamamak ancak hafif silahlarda mobil olabilmek gibi seçeneklerle bu handikapı aşabilirdi.

Oyunda bol bol iki kişilik bulmaca çıkıyor karşınıza. Örneğin, belli noktalarda Sheva'nın zıplamasına yardım ederek, yürüyerek ulaşamayacağınız yerlere girebiliyorsunuz.

1- Chris'in tüm amacı safari yapmak ve Sheva'yla tanışmaktı ancak abileri yüzünden ortalık kâbusa dönüyor.

2- Bu baş belasına sakın yaklaşmayın. Anında kafanızı alıyor.









Ne İyi? Ne Kötü?

+Takım tabanlı oynanış
+Karakter sahibi grafikler
+Oynanışı bütün kılan ses ve müzikler
+Boss savaşları (iki kişi oynarken)
- Senaryo çok daha iyi işlenebilirdi
- Atmosferi baltalayan arcade unsurları
- Oyunu tek kişi oynamak
- RE karakteristiklerini iyice terk etmesi

Bu tip yardımlaşmalar genellikle büyük haritalarda çok işe yarıyor. Özellikle yüksek bir noktadan ortağınıza sniper desteği sağlamak, zor bölümleri kolaylaştırabiliyor. İlerleyen bölümlerde sadece iki kişinin çözebileceği bulmacalar da var ancak bunlar çok zorlayıcı şeyler değil. Oyunun genellikle aksiyonu bölmemek gibi bir tavrı var, bunu da sonuna kadar koruyor. Bu arada belirtmeden geçmeyeyim, ara sahnelerde doğru zamanda doğru tuşlara basmanızı gerektiren yerler bulunuyor, dikkatli olun.

RE4'ün gizemli silah tüccarı bu oyunda yok. Silahları oyunun içinde bulduğunuz zaman bölüm aralarındaki ekrandan satın alınabilir hale geliyor. Oyun içinde bulduğunuz altın ve mücevherleri bu ekran üzerinden satarak silah ve sağlık malzemesi satın alabiliyorsunuz. Cümleler oldukça düz geldi öyle değil mi? Çünkü oyunun bu kısmı da oldukça düz. Tüccarın olmaması silah alımsatımını son derece mekanik kılmış. Tamam, oyuna belli bir düzeyde arcade havası verilmeye çalışılmış ancak kestiğim domates balyasının içinden de el bombası çıkmasın be arkadaş! RE4'te Ortaçağ'dan kalma koca bir şato ve şatonun eteklerine kurulu bir kasabadaydık, bu yüzden de etraftan para eden şeylerin çıkmasına eyvallah diyebiliyorduk. Şimdiyse fakirlikten kırılan bir Afrika kasabasında kırdığımız varillerin içinden altın topluyoruz. Elbette ki arcade'in bu kadarı atmosferin beline beline vuruyor.

GECE YARISINDAN SONRA

Açıkçası bu oyuna karşı hislerimin toplamı med-cezir manzarası gibi. Bir yandan sağlam aksiyona kendimi kaptırıp özlediğim karakterler arasında kayboluyorum, diğer taraftan çok daha iyi işlenebilecek senaryoya 'hadi ordan' diyorum. Evet, bu oyunun senaryosu ve karakterleriyle ilgili birtakım sorunlarım var. Bu sorunları burada açık etmem, spoiler vermenin sözlük karşılığı olacağından şimdilik susuyorum. Hele bir oynayın, ondan sonra forumda bir yerde konuşuruz. Sadece konunun çok daha iyi işlenebilecek bir fikri mülkü barındırdığını belirteyim.

RE5 içerik olarak oldukça zengin bir oyun. Oyunu bitirdikten sonra ilginç bazı ekstralara kavuşuyorsunuz. Tek kişilik seçenekte Sheva'yla oynayabilmek, farklı kostümler, kamera filtreleri, figürler, dosyalar gibi ekstra seçenekler oyun bitince açılıyor. Ayrıca her bölümde gizlenmiş BSAA amblemlerini vurursanız daha da fazlasını elde edebiliyorsunuz. Ha, bir de Mercenaries modu var tabii. Bu seçenek RE4'te gördüğümüzün aynısı. Belli haritalarda düşmanları öldürerek süreyi uzatıyor ve en çok puana ulaşmaya çalışıyorsunuz. Kombo yaparsanız daha fazla puan alıyorsunuz. Her 20.000 puanda yeni harita, 40.000 puanda ise yeni bir karakter açılıyor.

Grafikler mi diyorsunuz? Açıkçası RE5 'ben yeni nesil bir oyunum' diye bas bas bağırıyor. Karakter animasyonlarından çevre tasarımına kadar oyun muhteşem görünüyor. Özellikle surat animasyonları gerçekten çok iyi. Ara videolarda bunu çok daha iyi anlıyorsunuz. Karakterlerin ifadeleri diyalogların üzerine tam oturuyor. RE5 sinematik açıdan da son derece güçlü bir oyun. Seçilen renk paleti ve kamera açıları özellikle ara videolarda çok güçlü bir etki uyandırıyor. Ses ve müzikler de aynı derecede başarılı olunca anlatılan her neyse ona dikkat kesiliyorsunuz. Açıkçası oyunun atmosferle ilgili pek bir sıkıntısı yok. Ancak dediğim gibi, şayet oyunu iki kişi oynarsanız oyunun size hissettirdikleri iki katına çıkacaktır.

AH UMBRELLA AH!

Yazı içerisinde oyuna olan yaklaşımımda gelgitler olduğunu fark etmişsinizdir. Çünkü oyundan hem çok zevk aldım, hem de nefret ettim. Bir yandan o tek tabanca takıldığımız yoğun atmosfere ve ağır zombilere sahip eski RE'leri özledim. Yeni RE'nin, senaryonun daha rafine ve derli toplu olduğu eski oyunların tadını asla veremeyeceğini fark edip soğudum. Diğer yandan gelmiş geçmiş en sağlam co-op deneyimlerinden birini yaşattığı için hayran kaldım. Senaryonun saçma yerlere varmasına ve karakterlerin harcanıyor olmasına göz yumup sağlam aksiyonun tadını çıkarttım. Her ne kadar ummadığım yerlerde de görsem eski dostlarla özlem gidermeye çalıştım. Kısacası şunu söyleyeyim, eski bir RE oyuncusuysanız bu oyunu önce sevmeyeceksiniz ancak bu sizi durduracak bir sebep değil. Oynayın, ama mutlaka yanınızda bir arkadaşınızla. Şayet seriyle henüz yeni tanıştıysanız algınız çok farklı işleyecektir. Çünkü RE'nin önceden ne olduğunu bilmiyorsunuzdur ve muhtemelen bu oyuna aşık olacaksınızdır. Ne diyeyim… Sağlam aksiyon, muhteşem co-op ve dolu bir içerik. Gidin ve alın.



SHINJI MIKAMI vs. JUN TAKEUCHI

Resident Evil serisini popüler yapan adam yıllar önce Capcom'a Disney oyunları yapmak için girmiş olan Shinki Mikami'ydi. Mikami, henüz bir proje planlamacısıyken ortaya attığı Resident Evil fikrini Capcom'a kabul ettirmekte oldukça zorlanmış. Ne var ki üzerine risk almak koşuluyla girdiği bu kumarı kazanarak plancılıktan yapımcılığa terfi etmiş. Resident Evil'ın son derece başarılı olmasının ardından serinin devam oyunları da Mikami tarafından yürütülmüştü. Serinin başarısının ardından Capcom Production Studio 4'ün başına geçerek kariyerinde tepe noktasını gören Mikami sadece RE serisinin değil aynı zamanda Devil May Cry ve Dino Crisis gibi oyunların da sorumlusuydu.

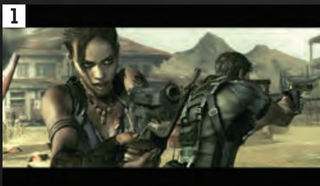


Jun Takeuchi'yse henüz yeni bir oyun yapımcısı. Elbette ki büyük yapımcılar arasındaki yerini çoktan aldı ancak kendini daha yeni kanıtladı diyebiliriz. Takeuchi, Onimusha 3 ve Lost Planet gibi yapımların başına geçmeden önce Resident Evil ve Resident Evil 2'de Mikami'nin kadrosunda çalışıyordu. Şu sıralar onun da kariyeri oldukça parlak görünüyor.

1- İki kişi oynarken her anlamda yardımlaşmanız, taktik yapmanız gerekiyor.

2- "Hep beraber... Pınarbaşı burma burma! Ley ley ley... Öhrm..."

1



2



> Tür: Aksiyon > Yapım: Capcom > Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat (158 TL) > Yaş Sınırı: 18+ > İngilizce Gereksinimi: Düşük > Web Sitesi: www.residentevil.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Şayet iki kişi oynama şansınız varsa hiç durmayın. Ancak sadece tek kişi oynayacaklar için ortalama bir aksiyon oyunu.

8.9



RESIDENT EVIL TARİHÇESİ

"İKİ ÜÇ KELİMEYLE GEÇİŞTİRİLEMEYECEK KADAR UZUN BİR GEÇMİŞİMİZ VAR SENİNLE"

ANA OYUNLAR



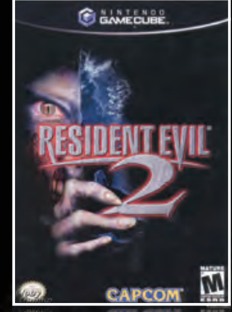
2002
Gamecube
İki kişi ilerlemek Resident Evil 5'le gelen bir yenilik değil. Her ne kadar bir arkadaşınızla oynayamasanız da Zero'da, Rebecca Chambers ve Billy Coen ile Spencer Malikânesinden önceki olaylara tanıklık ediyordunuz. STARS'ın Bravo timinin teker teker nasıl katledildiğini de yine bu oyunda öğrenmiştik.



1996
PlayStation, PC, Sega Saturn, Nintendo DS
Her şeyi başlatan oyun. STARS Bravo takımıyla haberleşme kesilince bölgeye takım lideri Albert Wesker'le birlikte Alpha takımı da intikal etmişti. Vahşi köpeklerin saldırısına uğrayan ekip, bir malikâneye sığınmak zorunda kalmıştı. Ve asıl kâbus bundan sonra başlıyordu. Evin içi zombiler ve garip yaratıklarla kaynıyordu.



2002
Gamecube, Nintendo Wii
İlk oyunun yeniden yapılmış hali. Shinji Mikami'ye göre orijinal oyundan %70 farklı olan bu yapım inanılmaz grafiklere sahipti. Oyunun atmosferi şimdiye kadar yapılan Resident Evil oyunları arasında en iyisiydi.



1998
PlayStation, PC, Nintendo 64, Dreamcast, Gamecube
Malikâneden sağ çıkmayı başaran ekip, yaşadıklarına kimseyi inandıramamıştı. Umbrella bir yandan koca şehrin altındaki devasa laboratuarlarda çalışmaya devam ediyor, öte yandan gerekli yerlere rüşvet yedirmeyi ihmal etmiyordu. Sonuç çok kötü oldu. Koca şehirde korkunç bir salgın baş gösterdi ve tüm halk yaşayan ölülere dönüştü.

SURVIVOR SERİSİ



2000
PlayStation
Bir light-gun oyunu olan Survivor tamamen farklı bir hikâyeyi konu alıyordu.



2001
Arcade, PlayStation 2
Code Veronica temalı bir light-gun oyunu.



2003
PlayStation 2
Basın tarafından pek beğenilmediyse de aslında hiç fena değildi.

MOBİL OYUNLAR



Resident Evil Gaiden

2001
GameBoy Color
Barry Burton ve Leon S. Kennedy'nin bir gemide geçen macerası.



Resident Evil The Missions

2005
Cep telefonu
Tamamen küçük görevlerden ibaret olan bu oyunda herhangi bir senaryo yoktu.



Resident Evil Confidential Report

2006
Cep telefonu
Bu başlık altında sıra tabanlı bir strateji oyunu... İlginç...



1999

PlayStation,PC, Dreamcast, Gamecube

Şehrin son saatlerinde ilk oyunda hayatta kalan Jill Valentine'la kıyametten kaçmaya çalışıyoruz. Raccoon şehri artık haritadan silinmek üzere ve peşimizde yaşananların arka planını bildiğimiz için yollanan biyolojik bir silah var: Nemesis!



2000

PlayStation 2, Dreamcast, Gamecube

Ağabeyi Chris'i arayan Claire, Umbrella'nın Paris ofisinde yakalanır ve Rockfort Adası'ndaki hapishaneye gönderilir. Fakat kimliği bilinmeyen biri tarafından adaya T-Virus salınır ve Claire'in korktuğu başına gelir. Bu oyunda Umbrella şirketinin üç kurucusundan biri olan Ashford ailesiyle de tanışmıştık.



2005

Gamecube, PlayStation 2, PC, Wii

Oyunun çehresini baştan aşağıya değiştiren bu bölümde, ikinci oyunda hayatta kalan Leon S. Kennedy ile kaçırılan ABD başkanının kızını bulmaya çalışıyorduk. İzole bir İspanyol kasabasında henüz insanlık yetilerini yitirmemiş garip varlıklarla karşılaşıyorduk. Karşı karşıya olduğumuz artık bir virüs değil, parazitti.



2007

Wii

Tüm seriyi on-rail-shooter olarak baştan oynayabildiğimiz bu oyun özellikle Albert Wesker'ın hikâyesinin karanlıkta kalan bölümlerini aydınlatıyordu.

OUTBREAK SERİSİ



2003

PlayStation 2

Online olacağı iddia edilen fakat Avrupa'da offline çıkan çok oyunculu RE denemesi.



2004

PlayStation 2

Online olarak oynanabilen bir RE oyunu. Değişik karakterler ve farklı senaryolar var.

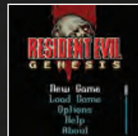


Resident Evil Deadly Silence

2006

Nintendo DS

İlk oyunun DS için uyarlanmış hali. Stylus kullanarak zombileri kesip mikrofonla bulmacaları çözebiliyorduk.



Resident Evil Genesis

2008

Cep telefonu

İlk oyunun cep telefonuna uyarlanmış hali.



Resident Evil Degeneration

2008

Ngage platformu

Animasyon filminin cep telefonları için hazırlanmış versiyonu.



PLASTİK ORKESTRAYLA DÜNYA TURNESİ - VOLKAN TURAN

Yabancılık çekiyorum. Bana bakan biri olursa hemen yüzümü çevirip bir başka yöne bakıyorum. Orada da birileri bakıyor gerçi. Nereye kafamı çevirsem birileri. Neden diğer barlar gibi sakin, tenha bir yer değil ki burası diye hayıflanıyorum kendi kendime… Ses sistemi muazzam. Çok gürültü var. Yan yana oturan insanlar birbirini duyamıyor resmen. Gerçi bunu dert ettiklerini sanmıyorum. Özellikle şu yan masadakiler. Siyahlara bürünmüşler. Kollarındaki o zincirler de neyin nesi… Bir insan saçını kamçı gibi kullanabilir mi? İşte o masadaki eleman kullanıyor. Hatta vantilatör gibi pervane yapıyor müziğin ritmine göre. Harbi o saç kaç yılda uzamıştır! Tabii ki kıskanmadım, hayır, asla! Buranın kızları da bir garip. Her zaman gördüğüm kızlardan farklılar. Bu kadar koyu renkli makyajı da ilk kez görüyorum. Şu kiraz renkli saçlı hatunun yırtık fileli çorapları da harikaymış. Vov. Bana mı bakıyo ne! Yok ya, niye baksın? Müziğe kulak kabart Volkan. Her zaman yaptığın gibi... Son paramla aldığım düşük alkollü içki de bitmek üzere… Aha! A Touch of Evil! Judas ya. Var mı ötesi abi… Alkolün etkisiyle kafayı böyle ileri geri yapmak zevkliymiş ya. Boşuna headbang dememişler gerçekten. Saçım da yok gerçi ama olsun. Eveeeet. In the night, come to meeeee… Isınıyorum yavaş yavaş. Ve o da nesi! Hangar 18! YUH! Nasıl da seviyolarmış bu rock bardakiler Mega'yı! Çok şaşkınım. Bir ben severim diye düşünürdüm hep. Yalnız olmadığımı bilmek çok iyi geldi. Diğer mekânlardaki gibi yabancı kovboy muamelesi de görmüyorum. Herkes birbirini tanıyor gibi, arkadaş gibi; ilginç… Aslında son param değilmiş ya, bi tane daha…

-Şişşt! Sen! Evlat!

-Buyur abi?

-Senin yaşın kaç? Versene kimliği sen bi!!!

İlk kez geldiğim bardan böyle çıkmak güzel olmadı ama görürsün sen izbandut bodyguard! Elbet bir gün gelip rahatça gireceğim içeri! 17 yaşındayız diye dövseydin bari… Saat de geç olmuş, pederden fırça yemeden eve koşsam iyi olacak!

BROTHERS OF METAL

Böyle anıları olan bir rock/metal sever biriyim ben. Müziğin her türlüsünü kulaktan içeri sokmuş ama bu türün bağımlısı olmuşum. Ama şimdi sizlere ne kendi metal müzik tarihçemi ne de Guitar Hero'nun tarihçesini yazacağım. Anlatacağım şeyler aslında bildiğiniz GH oyunlarından biraz daha farklı bir tecrübeye ait olacak. O da "grup" olarak bir parçayı çalmaya dayanıyor.

GH: World Tour'un önceki GH'lerden en büyük farkı, çalınabilir enstrüman sayısının artmış olması. Tabii ki bu farkı anlayabilmek için öncelikle World Tour setini almalısınız. Ondan sonra çok basit bir kurulumla davul, mikrofon ve gitar algılayıcılarını PS3'le birleştiriyorsunuz. İsterseniz ekstradan satılan ikinci bir gitarı da oyuna dahil edip ritim, bas, davul ve mikrofon olarak ekranın karşısında deli gibi eğlenebilirsiniz artık.


Maalesef notaları takip etmekten fondaki harika animasyonları kaçıracaksınız.



1- Parasını ödeyerek, gayet detaylıca bir rocker karakter yapabilirsiniz. Hemen gotik gitarcı yapmaya kalkmayın tabii böyle!

2- Nota bilgisi olmayanların ya eceli olur bu mod ya da sizi müzisyen yapar.

WORLD TOUR'UN ÖNCEKİ GUITAR HERO'LARDAN FARKINI ANLAMAK İÇİN BİRAZ PARA HARCAYIP ENSTRÜMAN SETİNİ ALMANIZ GEREKİYOR.

Giriş paragrafındaki anım gibi, eklenen yeni enstrümanlarla Guitar Hero'nun da çocukluktan ergenliğe geçişi kusursuz değil ama eğlenceli olduğu bir gerçek. Karaoke seviyorsanız bu oyunda var, gitar çalmayı seviyorsanız bu oyunda var. Çatapatakút diye bir şeylere vurup ses çıkarmayı da seviyorsanız, evet gerisini biliyorsunuz. Gönül isterdi ki oyunun mekanikleri 7'den 77'ye herkese hitap etsin, çok kolay olsun, oyunu alıp ailecek eğlenelim ama maalesef öyle değil. Öncelikle oyuna yeni eklenen davul sistemi gerçekten zor. Alışması zaman alıyor. Sorun belki de bizim davuldan kaynaklanıyordur ama zil olarak sette bulunan sarı ve turuncu renkler ya çok hassas ya da hiç değil, arası yok maalesef.

Oyun içinde siz temponuzu düşürmemenize rağmen bir şeyler kontrolünüz dışında yanlış gidebiliyor. Beginner zorluk seviyesi hariç diğer tüm seviyelere alışmak için oldukça zaman geçirmeniz gerekiyor. Bu durum oyuna biraz gerçekçilik katmış diyebiliriz ama bunun iyi mi kötü mü olduğu oyundan ne beklediğinize göre değişir. Ataklara, ayağınızla giriştiğiniz Kick'e ve iki zile aynı anda vurup açabildiğiniz Star Power'a alışıp ustalaşmak biraz terletiyor açıkçası. Ben Easy'de bile bir hayli yoruluyorum yani. Extreme'deki halini görünce de, gözüm döndü resmen. Slayer'dan Dave Lombardo gelse çalamaz o kadar hızlı.

SCREAM FOR ME İSTANBUL!

Eğer vokalist olmak isterseniz işiniz diğer grup elemanlarından biraz daha kolay. Baget veya pena sallayıp kolunuzu ağrıtmıyorsunuz en azından (amma üşendin Volkan ya, çapa değil baget sallıyoruz altı üstü =) -Serp.). Sesinizi iyi kullanmanız gerekiyor. Açıkçası ben Neversoft'un vokali algılamada başarılı olabileceğini düşünmüyordum ama olmuş gördüğüm kadarıyla. Sesinizin tonunu düşürüp yükseltmenizi sistem gayet iyi algılıyor ve se-

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Kendi müziğimiz kendimiz yapabiliyoruz
+ Şarkı listesi gayet sağlam
+ Animasyonlar, efektler, master kayıt ve bonuslar leziz
- Davul seti dayanıksız gibi. Ziller sorun çıkarıyor
- Zaman zaman senkron problemleri yaşanıyor



1- Bölüm sahne tasarımları da oldukça iyi. Bir bakmışsınız filodasınız, bir bakmışsınız barda…

2- Transparan notaları gördüğünüzde, dilerseniz elinizi dokunmatik pad'e götürüp solonuzu atın.

3- Oyunda göreceğiniz tüm ünlü simalar motion-capture ile oyuna yansıtıldı. Yani çok gerçekçiler. Hendrix dahil!





sinizi, oyundaki vokalle paralel olarak, diğer seslere karışmadan iyice verebiliyor (hele 5+1'le süper oluyor). Tabii şarkı sözleri İngilizce olduğundan telaffuz konusunda sıkıntı çekiyorsanız, gruptan atılmanız çok mümkün.

Oyundaki bu ceza sistemini beğenmedim. Eğer gruptan bir arkadaşınız çömezse, yaptığı hatalar yüzünden tüm grup olarak yenilmiş sayılıyorsunuz. Bu da yeni arkadaşlarınızı oyuna katarken probleme neden oluyor. "Haydi, tekrar baştan!" diye diye o çömeze sonunda oyunu öğretiyorsunuz ama o arada grubun diğer üyeleri de sinir krizleri geçiriyor.

Gitara baktığımızda beş adet tanıdık rengin hemen dibinde yeni bir boşluk, daha doğrusu beş haneli dijital bir pad görüyoruz. Bazı parçalarda hafif saydam notalar göreceksiniz, işte bu notaları bu dokunmatik pad üzerinden çalabilirsiniz. Oyuna değişik bir tat kattığı gerçek ama bu da kusursuz değil. Dokunduğunuz yeri hissetmediğinizden büyük ölçüde parmaklarınız başka renkler üzerinde dolaşıyor. Solo olmadığı zamansa bu pad Wah görevi görüyor ama Whammy'yi kullanmak daha etkili. Şimdilik bu dokunmatik pad'i geleceğe bir yatırım olarak görürseniz, hayal kırıklığını biraz aza indirmiş olursunuz.

Tabii bu bahsettiklerim oyundaki eğlenceyi katleden büyük sorunlar değil. Puanını düşürüyor olabilirler ama çalarken eğlendiğiniz gerçeğini değiştirmiyorlar. Diyelim ki tüm setiniz var ama arkadaşınız yok. Sorun değil. Parçaları istediğiniz bir enstrümanla tek başınıza da çalabilirsiniz. Zaten ilk etapta kariyer moduna girip oyunu bitirmenizi öneririm. Hâlihazırdaki açık parçalar oyunun kimliğini tam vurgulayamıyor. 80'den fazla parça bulunuyor oyunda ve hiçbiri cover değil, bildiğiniz master kayıt. Yani gerçek vokalistinden, gerçek kaydından (ah Hendrix, ah) çalıyoruz ve GH ilk kez bu kaliteyle buluşuyor. Kariyer moduna keyif getiren bir diğer güzellik de efsane isimlerle yan yana kapışmak (boss battle). GH3'teki gibi fantastik değil ve ondan daha keyifli artık boss battle. Zakk Wylde ve Ted Nugent'ı yenmek hiç de kolay değil. Kariyer modunda işiniz bitmiş, paraları toplamış, izlemesi çok keyifli bonusları açmış, paralarla sıfırdan bir rocker yaratmış-giydirmiş ve sıkılma döneminiz başladıysa da soluğu online modu altında alıyorsunuz. Yine ister tek, ister grup olarak hünerlerinizi dünyayla paylaşabiliyorsunuz.

GERÇEK BİR GARAJ GRUBU GİBİ HİSSEDELİM DİYE STÜDYO DA EKLENMİŞ OYUNA. ORÇUN KUNEK LİRİKLERİ YAZMAYA İZİN YOK FAKAT.

PASTORİZE, UZUN ÖMÜRLÜ…

Yine mi sıkıldınız? Peki sizi "stüdyoya sokalım". Evet, GH'da kayıt yapabileceğiniz yeni bir mod bulunuyor ve gerçekten işin ehli olmak gerekiyor dinlenebilir bir şeyler çıkartmak için. Bunları daha sonra online olarak diğer kullanıcılarla da paylaşabiliyorsunuz. Diğer oyuncuların yaptıklarına bakın, bazıları cidden kötü ama aralarında çok iyileri de var. Bas, ritim ve davul kayıtlarına başlamadan alıştırmaları yapmanızı mutlaka öneririm. Deneyanıl yöntemiyle biraz zor öğrenilecek cinsten çünkü. Benim asıl üzüldüğüm nokta şarkı (sesimiz yani) ve sözlerini ekleyemiyor oluşumuz. O da olsaydı efsane olurdu bu oyun.

Mutlaka şunu merak eden okuyucularımız vardır: "Eski gitarlar veya Rock Band gitarı bu oyun için uygun mu?" Evet uygundur. PS2 için de PS3 için de bu uyumdan bahsedebiliriz. Şimdi alacağınız gitarlar da ileride bu uyumu koruyacak, tabii verilen sözler tutulursa… Neversoft'un aslında ilk en büyük projesi World Tour oldu. Bu tip hatalara tolerans gösterebiliriz, gösterebilirsiniz. Senkron sorunu olsun, enstrümanlardaki aksamalar olsun, kısa bir zamanda yamalarla giderilecektir diye umuyorum. İndirilebilir parçalar zaten var. Online turnuvalar da cabası… Kısacası bu tür müziği ve sanatçılarını sevenler, bütçesi yetiyorsa komple setle hafta sonlarına yeni bir boyut getirsinler. Sadece gitarı olanlar da parasının karşılığını alacak kadar eğleneceğinden şüphe etmesin. GH: Metallica gelene kadar, bilek ve boyun egzersizi yapmak için de World Tour bire bir. \m/

ÇALMAKTAN BÜYÜK KEYİF ALACAKSINIZ: İŞTE WORLD TOUR'UN EN İYİ 10 PARÇASI

"Crazy Train" Ozzy Osbourne
"Hot for Teacher" Van Halen
"Livin' on a Prayer" Bon Jovi
"The One I Love" R.E.M.
"Overkill" Motörhead
"Pull Me Under" Dream Theater
"Purple Haze" (Live) Jimi Hendrix Experience
"Schism" Tool
"Stillborn" Black Label Society
"Trapped Under Ice" Metallica





SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bundle ücreti biraz tuzlu olsa da, üç arkadaş yan yana gelince eğlenceye doyum olmayacak. Müzisyen doğmuşum ben diyeceksiniz.

8.5



> **Tür:** Müzik > **Yapım:** Neversoft > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (299 TL-gitarıyla-) > **Yaş Sınırı:** +17
> **Web Sitesi:** worldtour.guitarhero.com/uk/



DLC BİR KAMYON MARKASI DEĞİLDİR! -ALİ SEZGİN

DLC, yani "indirilebilir içerikler" PC oyunlarını bir yana koyarsak, konsolların internet servisi üzerinden yayınlanan indirebilir dosyalardır. Bu dosyalar oyunlara fazladan içerik sağlayan küçük genişleme paketleri olabildiği gibi (*Little Big Planet*'ın *Metal Gear Solid* paketi gibi) başlı başına ek görev paketi de olabilirler. DLC'lerin fiyatları genelde 3 ilâ 20 dolar arasında değişir. Yani normal oyunlardan çok daha ucuzdur.

BEN DE DLC İSTİYORUM, NE YAPMALIYIM?

PSN üzerinden içerik indirmek istiyorsanız öncelikle bir PlayStation Network hesabınız olmalı. PSN ülkemizde resmi olarak desteklenmiyor, dolayısıyla başka ülkelerden hesap açmanız gerekiyor. Basitçe açıklamak gerekirse internetten posta kutusu dahil olmak üzere tam adresi bulunan bir restoranın *(KFC hariç -Serp.)* adresini kendi adresimiz olarak giriyor ve hesabımızı aktive ediyoruz.

PSN Asya, Amerika ve Avrupa olmak üzere toplamda üç bölgeye ayrılır ve çoğu zaman bazı bölgelere özel hazırlanan içerikler, diğerlerine ya çok geç çıkar ya da hiç çıkmaz. Bu gibi durumları düşünerek 3 hesap açmanız yararınıza olacaktır. PSN üzerinden aldığınız içerikler bütün hesaplarda aktif olacağı için oyunları normal hesabınızdan oynayabilirsiniz.

İNDİRDİĞİM EK İÇERİK ÇALIŞMIYOR, NEDEN?

Konsolunuzun bölgesi fark etmez ama aldığınız ek içerik oyununuzun bölgesiyle aynı olmalıdır (PAL veya NTSC). Yani Asya'dan getirttiğiniz *Prince of Persia*'nın üzerine Amerika PSN'de yayınlanan ek paketi kuramazsınız. Dolayısıyla paketi bölgeye ait PSN hesabınız üzerinden alıp kurmanız gerekir.

PSN ÜZERİNDEN PS3 VEYA PSP'ME BİR ŞEYLER YÜKLEMEK İSTİYORUM AMA NASIL?

Sony genel olarak PS3 oyunlarını PSN üzerinden satmayı tercih etmiyor ama *Siren: Blood Curse* (ki süper oyundur) gibi bazı oyunları PSN üzerinden bulmak mümkün. PSP içinse daha çok içeriğe sahibiz. Demolardan duvar kâğıtlarına ve PSOne oyunların yeniden yapılmış hallerine kadar pek çok şey mevcut. Bunları indirmek için tek yapmanız gereken, PSP'nizi PS3'ünüze bağlayıp tanıtmak.



KREDİ KARTIM PSN'DE SORUN ÇIKARIYOR. DERDİME DERMAN OL OYUNGEZER!

Sakin olun, bu sorundan sadece siz değil pek çok oyuncu muzdarip oluyor. İlk yapmanız gereken, kredi kartınızdaki adres bilgilerinin doğruluğunu kontrol etmek olmalı. Eğer PSN'e girdiğiniz adres bilgileri kartınızınkine uymuyorsa işleminiz otomatik olarak reddedilecektir. Bir başka önemli detay da posta kutusu bilgileriniz: Bazı bankalar posta kutusu bilgilerini kullanmamaları dolayısıyla şehirlere belirli referans kodlar atarlar. Bankanızla görüşerek böyle bir durum olup olmadığını öğrenin.

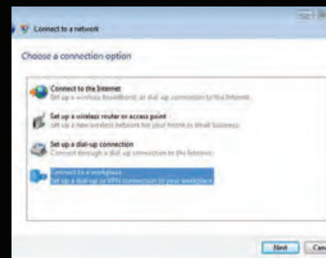
Adres bilgilerinizi doğru girdikten sonra PSN'den içerik alabiliyor olmanız gerekiyor. Sorun hâlâ devam ediyorsa kredi kartınızın uluslararası alışverişlere açık olup olmadığını kontrol edin. Tahmin edebileceğiniz üzere az önce boş sorularla rahatsız ettiğimiz banka operatörünü bir kez daha arıyoruz ve bu durumu da teyit ettiriyoruz. Bu noktadan sonra PSN üzerinden alışveriş edebilir hâle gelmiş olmalısınız. Hâlâ bir sorun varsa, başka bir kart denemeniz gerekebilir.





XBOX LIVE'DAN İÇERİK İNDİREMİYORUM. İLGİLİ İÇERİĞİN BULUNDUĞUM BÖLGEYE KAPALI OLDUĞU SÖYLENİYOR. NE İŞ?

Siz de benim gibi *Gears of War 2* alıp gelen harita paketlerini indiremeyenlerdenseniz, şanslı gününüzdesiniz. Bir kablosuz modem, bir aktif ağ ve Xbox'ın kablosuz alıcısı sayesinde Microsoft'un içerik korumasında küçük delikler açacağız.



Adım 1: Öncelikle **Başlat** menüsünden **Bağlantı**ya ve sonra da **bir ağ kur** kısmına giriyoruz. **Çalışma Ağına Bağlan** dedikten sonra, Windows bize nasıl bir ağa bağlanmak istediğimizi sorduğunda **Kendi bağlantımı kullan (VPN)** seçersek yolun yarısını tamamladık demektir.



Adım 2: Bağlanırken kullanılacak internet adresi sorulduğunda gireceğimiz bilgiler şunlar:
İnternet Adresi: 64.191.78.117
Hedef Adı: VPN xbox

Adım 3: Sistem kullanıcı adı ve parola isteyecek. Kullanıcı adını ve şifreyi "Demo" olarak gireceğiz.

Adım 4: Ağ ve paylaşım merkezi- Ağ bağlantılarını yönet kısmından eklediğimiz bağlantıyı bulup özelliklerine giriyoruz ve bu seçenekleri işaretliyoruz.

Ağ iletişimi- > VPN türü: PPTP VPN

Daha sonra 360'ın bağlı olduğu ethernet portunu seçiyoruz. Bu durumda yerel ağ bağlantısı olması gerekiyor.

Bu noktadan sonra Xbox Live'a bağlanıp ülkemize kapalı içerikleri indirebiliyor olmanız gerekiyor. Nasıl çalımladık Microsoft'u ama? :)

ÇOK CİDDİ UYARI!

Şimdi kalem kâğıtlarınız ve DLC'leriniz hazırsa, incelemelerimize geçebiliriz. Fakat "yasal uyarı" ciddiyetinde bir uyarımız var. Fallout 3, Fable 2 ve GTA IV DLC incelemelerimiz kaçınılmaz olarak yüksek dozda spoiler içeriyor. Eğer bu oyunları bitirmediyseniz, DLC incelemelerini de okumamanızı öneririz.



1- Yalnız değiliz. Önce bir askerimiz, daha sonra da kendi seçeceğimiz sınıftan askerlerden oluşan ufak bir timimiz oluyor.

2- Gauss Rifle'la vurdunuz mu böyle tozunu attırıyorsunuz Çinlilerin. Çekik göz yapmamak için maske giydirmiş Bethesda alayına.





FALLOUT 3 OPERATION: ANCHORAGE

SAVAŞ DEĞİŞSEYDİ AZICIK? -KAAN ALKIN

Bir zamanlar insanlık olan topluluğu kurtarmaktı tek dileği. Belki mutlu sonu göremedi ama bildiğinden eminim. Bedenimi yavaş yavaş terk ederken içim rahat. Çünkü birazdan ona, babama kavuşacağım. İnsanları da mutantları da kurtardım. Hayatının projesi işe yaradı. Tarih ne onu ne de beni asla unutmayacak. Yaşamım burada sona erdi. Umarım fedakârlığımız insanlık için yeni bir umut olur…

Umut olur olmasına ama benim pek umudum kalmadı. 800 Microsoft puanı (17 lira) harcadıktan hemen sonra öğrenilmesi hoş olmayan bir durum var ortada. Son birkaç ayınızı Wasteland'i türlü şekilde kurtararak ya da cehenneme çevirerek geçirmiş olabilirsiniz. Oyun sonu videosunda bir efsane olarak anılacağınızı duyup göğsünüzü kabartmış olabilirsiniz. Fallout 3 için gelecek indirilebilir içerik paketleri de yüzünüzü güldürmüş olabilir. Ancak benim durumumdaysanız, elinizdeki tek save dosyası "*Take it Back*" görevine aitse, *Jefferson Memorial'ın* en dibinde insanlığın kaderine karar vereceğiniz andaysa, alacağınız radyo mesajı canınızı çok ama çok sıkabilir.

AH ŞU BAŞIMA GELENLER

Anchorage'ın hikâyesi, aldığım bir radyo mesajıyla başladı. Save'imin bulunduğu noktada tüm bina kilit altında olduğundan, mesajın kaynağına gitmem de imkânsızdı. İki seçeneğim var bu durumda: Ya oyuna en baştan başlayıp karakterimi biraz geliştirip sinyalin kaynağına gideceğim ya da oyunun mevcut sonunu değiştirecek ve ana hikâye sonrasında geçecek bir sonraki indirilebilir içerik paketi *Broken Steel*'i bekleyeceğim. Ne yapmalı?

Serpil'in yazı teslim tarihini *Broken Steel*'in çıkışına kadar çekmesi mümkün olmayacağından yeni bir karakter yaratıp biraz geliştirmek zorunda kaldım. Bu ölümcül topraklarda artık başımın çaresine bakabileceğime inandığım noktada Red Racer fabrikasına, radyo sinyalinin kaynağına doğru yola koyuldum. Hedefime vardığımda Brotherhood of Steel eskisi bir grubun Super Mutantlarla kapışmasının ortasında buldum kendimi. BoS elemanlarından biri dönüp tersledi: "Dikilme öyle hıyar gibi, kap bir silah!" Çaresiz atıldım. Mutantlarla uzatmalı bir çarpışmadan sonra kolumdaki Pipboy'un yüzü suyu hürmetine, hemen yakınlardaki sığınaklarına götürdüler beni ve tüm bu hengâmenin sebebi anlaşılmış oldu. Sığınakta bulunan teçhizat deposunu açabilmek için, askeri eğitim simülasyonunu tamamlamaları gerekiyormuş. Ancak ellerinde simülasyonu kullanabilecekleri teknoloji, yani Pipboy yokmuş. E tabii, "ben yardımcı olurum size" diye görev aşkıyla atlıyoruz. Depodan çıkanlar arasından her istediğimizi alabileceğimizi bilmenin de etkisi var verdiğimiz kararda.

Simülasyona girdiğimizde Wasteland'ın kurak topraklarını özlemle anacağımız Alaska soğuğuyla karşılaşıyoruz. Zaman, 3. Dünya Savaşı'nın ortası, nükleer silahlar atılmadan biraz öncesi. Alaska'yı işgal eden Çin askerlerini Çin Seddi'ne kadar kovalama maceramız da tam bu noktada başlıyor. Keyfini kaçırmamak adına hikâyenin gerisinden bahsetmemeyi tercih ediyorum ama yüksek beklentilerinize biraz ayar çekmekte yarar var.

İLÂHİ BETHESDA!

Bethesda eldeki malzemeyi kullanarak hoş ama fazlasıyla kısa bir eklenti çıkartmış ortaya. Yeni silah, düşman türü falan zaten oynarsanız karşınıza çıkacak, göreceksiniz. Size Gauss Rifle'ı ya da görünmez düşmanlarımız Crimson Dragoon'ları uzun uzun anlatmamın anlamı yok. Fallout 3 severleri en çok sarsacak mevzuu Anchorage'ın tamamen aksiyon üzerine kurulu olması. Etrafı ıncık cıncık karıştırabileceğiniz, NPC'lerle konuşarak bilgi toplamaya uğraşacağınız, çevreyi gezip öğreneceğiniz, rol yapma öğeleri bulabileceğiniz bir Fallout 3 eklentisi beklemeyin kesinlikle. Aksine elinizin her an V.A.T.S.'a gideceği, aksiyon puanlarını hızla tüketip göz gez arpacığa talim edeceğiniz sıkı bir aksiyon var karşınızda. Bir bilgisayar simülasyonunun içinde olduğumuzdan Anchorage'ın mekanikleri de ana oyundan oldukça farklı. Örneğin cesetler siz daha üstlerini aramadan kayboluyor, sağlığınızı ve cephanenizi sağda solda göreceğiniz terminallerden ve çevrelerine saçılmış mühimmattan sağlıyorsunuz.

Uzun lafın kısası, 800 Microsoft puanına yaklaşık 2 saat sürecek, ağzına kadar aksiyon dolu, RYO öğelerinden yoksun, gayet çizgisel bir eklenti paketine sahip oluyorsunuz. Fallout 3 için çıldırıyorsanız elbette alın. Yine de bana sorarsanız *Broken Steel*'i bekleseniz daha iyi olur.

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Yeni ortam, yeni mekân, yeni düşman
- Düzgün bir hikâye yok
- Sırf aksiyon
- Games for Windows eziyeti hızla bitsin



1- Bu amcalar görünmez olarak geziniyorlar ortamda. Bir kere vurdunuz mu görünür oluyorlar ve V.A.T.S.'ı ancak o zaman kullanabiliyorsunuz.

2- Olayın nereye gittiğini görünce böyle ufaktan bir cıngar çıktı. Oradaki arkadaşlardan özür diliyorum ben. Başka şeye kızdım aslında, onları kavurdum arada.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Fallout 3'ten RYO öğelerini çıkartırsanız ne kalır? Evet bildiniz, Anchorage. Sırf aksiyon olmasaymış iyi olacakmış. Olmadı Bethesda.

4.4



> **Tür:** RYO (sözde) > **Yapım:** Bethesda > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2GHz / Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6800 / Radeon X800XT ekran kartı, 6.8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 6.8GB sabit disk alanı (Fallout 3 Kurulumu dahil) > **Web Sitesi:** fallout.bethsoft.com



ÖZGÜRLÜK ŞEHRİNİN KAYIP KARDEŞLİĞİ –KAAN ALKIN

Grand Theft Auto IV'ün oyunlara bakış açımızı değiştirmesinin üzerinden neredeyse bir yıl geçti. E özledik keratayı, bu yüzden indirilebilir içerikle genişleyecek olması bizi heyecanlandırdı. Hakkında konuşmakta olduğum herhangi bir genişleme paketi olsaydı, oyuna eklenen yeni arabalardan, motosikletlerden, yeni radyolardan ve silahlardan bahsedebilirdim uzun uzun. Evet, oyuna bunların tümünü ekliyor Rockstar. Hatta Liberty şehrinin çehresini bozmadan yeni bir ada, gökdelenler ve mekânlar getiriyor karşımıza. Yeni internet siteleri, yeni uğraşlar ve hobiler de taşıyor ekranımıza. Yeni silahlar gücümüze güç katıyor. Ama benim için bunların hiçbir önemi yok şu anda. Benim gördüğüm bunlardan çok daha öte. Lost & Damned'le Rockstar'ın hikâye anlatımını nasıl geliştirdiğini, usta bir yönetmeni bile kıskandırabilecek bir beceriyle, aslında oldukça klişe ve basit hikâyeleri nasıl da çarpıcı bir şekilde oyuncuya aktarabildiğini görüyorum.

OSCAR ROCKSTAR'IN OLMALIYDI

Lost & Damned bizi yeni karakterlerle tanıştırıyor. Filmin bu bölümünün başrolünde Johnny Klebitz, The Lost motor kulübünün lideri olarak karşımıza çıkıyor. Johnny, liderleri Billy Grey rehabilitasyon merkezinden çıkana kadar işlerin yürümesini sağlıyor. Bir yandan da Billy'nin faturalarını ödüyor. Yaşlı kurdun özgürlüğüne kavuşmasıyla eski dostlar bir araya geliyor. Billy'nin yöntemleri kendi deyimiyle "kayıp kardeşliğin" başına bela üstüne bela açmaya başlayınca, eskiyle yeninin savaşı başlıyor. Hikâyeyi bir kitap gibi yazıp okumamız mümkün. O kadar güzel yani.

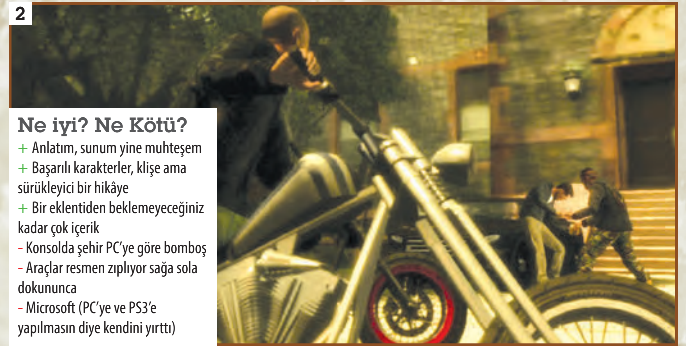
BİR KAYIP KARANLIK HİKÂYE

Rockstar yine inanılmaz bir ilişkiler ağı örmüş. Yeni tanıştığımız karakterler de eskileri kadar iyi çizilmiş. Oyunun kendisinden tanıdığımız yan karakterle olduğu gibi Niko'yla da yollarımız zaman zaman kesişiyor. Benim tavsiyem GTA IV'ün hikâyesini tamamlayıp ondan sonra Lost & Damned'e vermeniz kendinizi. Çünkü Niko'nun hikâyesinde şöyle kenarından kıyısından geçtiğiniz olayların bir kısmını canlı canlı yaşayacaksınız. GTA IV'le ilgili konuşmak için buluştuğumuzda bu sayfalarda, oyunun başrolünde Niko'nun değil, Liberty şehrinin olduğunu söylemiştim. Lost & Damned'de bunu bir daha ve bu kez çok daha güçlü hissediyoruz.

Yeni kahramanımız ın hikâyesi motosiklet üzerinde, deri kıyafetlerle ve rock müzik eşliğinde geçiyor. Oyuna birçok yeni motosiklet eklenmiş, Chopper'ların yanında bir iki yarış makinesi bulmanız da mümkün. Çete halinde belli bir formasyonda ilerlemenin keyfi bambaşka. "The Lost" deri montumuz sırtımızdan hiç çıkmıyor. Rock müzikler karakterimize, hikâyeye ve L&D'ye cuk oturuyor. Şehrin çehresi bozulmadan yeni mekânlarda hafiften karanlık bir renk paleti kullanılmış -ki bu da atmosferi gayet olumlu etkiliyor. Yeni silahlar, girdiğimiz büyük çaplı çatışmalardan çok daha fazla zevk almamızı sağlıyor. Yeni web sitelerini de unutmamalı, özellikle de düşman çete *Angels of Death*'in sayfasını mutlaka görün. Eklenen çılgın online modlar da yine motosiklet konulu. Klasiklerin yanı sıra, motor üstünde birbirinize beyzbol sopasıyla daldığınız son derece eğlenceli bir mod da var.

15 saatlik oyun süresi böyle bir paket için oldukça fazla, pek az genişleme paketi bu kadar zengin ve kaliteli içerik sunabiliyor (kutulu satılan oyun fiyatına paketler dâhil). GTA IV'ün başından kalkamayan arkadaşlar; size sesleniyorum. Hayatınızda harcayacağınız en iyi 20 dolar olabilir bu (ya da 1600 Microsoft puanı).

1 

2 

1- Lost & Damned alıştığınızdan birazcık daha hareketli, patlamalı ve acımasız.

2- Johnny de bizler gibi kavga gördü mü durup seyretme içgüdüsüne sahip. Bize benzemeyen yanıysa kavgaları iki mermiyle ayırması.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Anlatım, sunum yine muhteşem
+ Başarılı karakterler, klişe ama sürükleyici bir hikâye
+ Bir eklentiden beklemeyeceğiniz kadar çok içerik
- Konsolda şehir PC'ye göre bomboş
- Araçlar resmen zıplıyor sağa sola dokununca
- Microsoft (PC'ye ve PS3'e yapılmasın diye kendini yırttı)

1 

2 

1- Hayır okul gezisi değil. Suçlu kayıpları kurtarıyoruz. Bunların otobüsteki halini görecektiniz asıl, hey gidi!

2- Gün batımında motorunuzun üzerinde göreve koşarken kenara çekip hem karizmatik hem duygulu bir an yaşama şansınız her zaman var.

> **Tür:** Aksiyon/Macera > **Yapım:** Rockstar > **Dağıtım:** Xbox Live > **Yaş Sınırı:** +18 > **Web Sitesi:** www.rockstargames.com/IV

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bir film olmak istiyorum oyun oynarken. Bir oyun olmak istiyorum film izlerken. Niko'dan nefret ediyorum ama Liberty seni en az İstanbul kadar seviyorum.

9.0






Albion'da olan Fable 2'de kalır! Knothle Island bazılarımız için bir "undo" operasyonu.

BİR ŞEYLERİN EKSİK OLDUĞU HİSSİNE HİÇ KAPILDINIZ MI? -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Burada size bir itirafta bulunuyorum: Ben Xbox 360'ımı Fable 2 için almıştım. E3 dosyasını yazdığımdan beri beni heyecanlandıran bu oyunun PC'ye çıkma olasılığını göze alamazdım. Velhasıl oyun çıktı, beni kendine hayran etti ve beni kendine hayran eden her şey gibi onu da sizle bir şekilde paylaşmak istedim. Fakat dergide Fable 2'ye dair yazabileceğim bir şeyler çıkması için uzun süre beklemem gerekecekmiş gibi görünüyordu, taa ki Serpil bana gelip "gözün aydın, beklediğin gün geldi" diyene kadar. Mutluluktan ölecektim. Bu müthiş an, Serpil sözlerine devam edip Fable 2'nin nesini yazacağımı bana söyleyinceye kadar sürdü: Knothole Island.

Nereden başlayayım bilmiyorum… "Almayın" demek için sunabileceğim en büyük gerekçemden bahsedeyim: Knothole Island'ın bir ana görevi, iki de koleksiyon görevi var ve bunlardan hiçbiri doyurucu uzunlukta değil. Ana görev Albion'un anakarasından uzaktaki bu ufak adanın hava durumunu karlı halinden eski sıcak haline getirme çabamızı konu alıyor. Evet, hava durumu efektleri gerçekten etkileyici fakat içerik Fable 2'ye göre çok sığ. Sizi üç beş saniye boyunca eğlendirecek bir iki yeni silah ve bir iki yeni zırh var ama bunlarla içeriğin güdük kaldığı yerleri kapatabileceğinizi ummayın bile.

Fakat benim KI'la en büyük problemim içerik yetersizliği değil. Oyunun sonunda yaptığımız seçimi hatırlıyorsunuz değil mi? (Hatırlamıyorsanız okumayın sakın!) Knothole Island o üç seçenek arasında en kıymetlisini, köpeğinizi hiçe sayıyor ve adanın tam ortasına, köpeğinizin ölümden geri dönmesini sağlayacak bir alet koyuyor. Bu alet sizin Fable 2'deki seçiminizi hiçe saymak bir yana, eğer benim gibi o seçime bir önem verdiyseniz, kendinizi aptal gibi hissettiriyor. Yani her koşulda, verebileceğiniz 10 dolara değen bir eklenti olmamış Knothole Island.

Fable II'yi ne kadar seversek sevelim, 10 dolara daha fazlasını beklerdik. **5.5**

> **Tür:** Rol Yapma Oyunu > **Yapım:** Lionhead Studios > **Dağıtım:** Xbox Live Marketplace (9.99$ / 800 MS Puanı) > **Yaş Sınırı:** 16 > **Web Sitesi:** www.lionhead.com/Fable2/KnotholeIsland.aspx





LBP: METAL GEAR SOLID PACK

O KARTON KUTUNUN ALTINDA BEZ BEBEKLER YOK, DEĞİL Mİ ANNE? -ALİ SEZGİN

Sonsuz olasılık barındıran bir oyun ne kadar eğlenceli olabilir? Görünen o ki oldukça çok. Little Big Planet sadece yapımcı Media Molecule'ün yarattığı bölümlerle bile son derece eğlenceli ama oyunu efsaneye dönüştüren asıl özelliği, sonradan eklenen ve başka dünyalardan ödünç alınan bölüm tasarımları. Kullanıcılar tarafından eski yeni pek çok oyun bir şekilde (*Gears of War*, *Counter Strike* gibi) LTB evrenine aktarılmasına rağmen yasal sorunlar bu gibi haritaların yayınlandıktan kısa süre sonra kaldırılmasına neden oldu. Tahmin edebileceğiniz üzere Media Molecule tarafından hazırlanan Metal Gear Solid Pack bunlardan biri değil. İyi ki de değil...

Metal Gear Solid Pack, MGS fanlarının rahatlıkla hatırlayabilecekleri pek çok küçük parçayı alıp Little Big Planet dünyasına başarıyla entegre etmeyi başarmış. Paketin bize sunduğu içerikler arasında MGS kostümleri, bizzat Media Molecule tarafından yapılmış özel bölümler ve en önemlisi oynanışı tamamen değiştiren *Paintanator* yani boya tabancası var. Dürüstçe söylemem gerekirse paketle gelen bölümler eğlenceli olmasına rağmen asıl bombası bu tabanca. Oyuncular şimdiden MGS paketini bir kenara atıp tamamen bu silah üzerine tabanca bölümleri hazırlamaya başladılar bile. Ve bazıları gerçekten çok ama çok eğlenceli. MGS Pack ucuz fiyatı (kostümler ve level paketi toplamda 12 dolar) ve LBP'yi değiştiren Paintanator'ıyla her LBP sahibinin alması gereken basit fakat önemli bir içerik olarak PSN'de yerini almış durumda. Kaçırmayı göze alıyorsanız çevrenizdeki kutulara daha temkinli yaklaşmanız tavsiyemizdir.



Old Snake'i dili dışarıda koşan bir bez bebek olarak görmek bile büyük keyif. Bu paket kaçmaz. **8.6**

> **Tür:** Platform > **Yapım:** Media Molecule > **Dağıtım:** PS Store > **Fiyatı:** 11.98$ > **Yaş Sınırı:** 7 > **Web Sitesi:** www.littlebigplanet.com



1- "Hanginiz Naruto?"
"Naruto benim!", "Hayır ya benim?", "Benim bak, yeminle..."

2- Her anime karakteri bir gün pişmanlığı tadacaktır.





NARUTO OYUNLARI COŞTU BİR KERE! –BERKANT AKARCAN

Valla peşinen söyleyeyim, son zamanlarda çok güzel anime oyunları çıkmaya başladı. O çakma oyunlardan, oyun olsun diye yapılan garabetlerden sonra yeni anime oyunlarını düz ovadaki keklik gibi avlıyoruz. İki ay önce hatırlarsanız sadece PS3 platformuna çıkan *Naruto: Ultimate Ninja Storm*'u yazmıştım ve oyunun ne kadar büyük bir potansiyeli mahvettiğini söylemiştim. Ama şimdiye kadarki en güzel Naruto oyunu olduğunu da söylemiştim. Böyle giderse, eminim iki ayda bir Naruto oyunları kendi çıtasını yükseltecek.

Naruto: Broken Bond sadece Xbox 360 platformunda yer alıyor, *Ultimate Ninja Storm*'a bir cevap niteliği taşıyor. Hatta oyunu ilk açtığımda yine bir hikâye modu ve dövüş modu ayrımını görünce "biz bu işi sizden daha iyi yaparız!" tepkisini anında hissettim. E tabi insan ister istemez bir kıyaslama arzusu içine giriyor, bu nedenle de ilk olarak oyunun dövüş moduna girdim. İki oyunun dövüş sistemleri arasında dağlar kadar olmasa da tepeler kadar fark var, o yüzden teknik açıdan ikisini kıyaslamanın doğru olduğunu düşünmüyorum. Ancak verdiği zevklere göre kıyaslayabiliriz, o zaman da *Ultimate Ninja Storm* bir boy farkla öne geçer. Ne yazık ki Broken Bond'daki dövüş sistemi, *Ultimate Ninja Storm*'daki kadar gaz değil, anime dövüşlerinden kopup daha Amerikan tarzında olmuş Broken Bond'un er meydanı. Muhtemelen de oyunu Ubisoft Montreal'in yapmasından kaynaklanıyor tarz farklılığı. Ha ama sakın yanlış anlamayın, Ubi'yi suçladığım falan yok, dövüş sistemi gayet güzel, gayet akıcı, gayet rafine, birazcık zor ama adama gaz veren cinsten değil.

JAPON KİRAZLARI

Jutsu çıkartırken LT'ye basıp, iki analogla da o jutsunun seal'larını yapıyoruz. Eğer oturtursak da, belli Jutsu'larda *God of War* oynar gibi doğru zamanda doğru tuşlara basıyoruz, yön ayarlıyoruz vs, vs. Bu bakımdan Jutsu olayı aslına bakarsanız *Ultimate Ninja Storm*'dan çok daha iyi. Görsel olarak da daha güzel duruyor ki zaten bu açıdan Broken Bond olağanüstü bir oyun.

Kiraz ağaçlarından dökülen o beyaz yaprakları, Tanzaku'daki yeşilliği içinizde hissedebiliyorsunuz. Ofiste oyunu oynarken yanıma gelen herkesin dem vurduğu şey de buydu; oyun bir suluboya tablo gibi. Ubisoft, tıpkı serinin ilk oyunu *Rise Of A Ninja*'da olduğu gibi *Jade* motorunu kullanmış, ancak bu sefer bayağı bir elden geçirmişler motoru. Bir kere artık ara sinematikler, animeden görüntüler yerine oyun içi motorla üç boyutlu olarak hazırlanmış. İlk oyunu oynayanlarınız varsa hatırlayacaktır, yüksek çözünürlüklü oyundan sonra standart çözünürlüklü anime sahneleri hiç hoş olmuyordu. Evet, seriyle yeni tanışanlara hatırlatalım: *Rise of a Ninja* ve Broken Bond birbirinin devamı olan oyunlar ve direkt animenin hikâyesini oynamanızı sağlıyorlar. Broken Bond senaryo olarak öncülünün kaldığı yerden, takriben animenin 80. bölümünden devam ediyor.

Oyun boyunca sadece Naruto'yu kontrol etmiyoruz. Hatta oyun açılır açılmaz çok sevdiğimiz üçüncü Hokage Sarutobi'yi kontrol ediyoruz son dövüşünde. Hikâye sunumu o kadar kaliteli hazırlanmış ki, çok uzun süre önce aynı bölümü izlerken hissettiğim hisleri yeniden yaşadım. Bunda hiç kuşkusuz animedeki müziklerin birebir kullanılmış olması, oyunun o anki duygusuna göre renk paletini değiştirmesi gibi etkenler çok büyük pay sahibi. Mesela cenazeye giderken oyunun puslu ve hüzünlü bir Konoha'yı yansıtması ya da Sasuke ile Naruto'yu Itachi'den kurtarmaya giderken Sasuke'nin nefretini ve telaşını renklerle anlatması oyunun sanat yönetmeninin önünde şapka çıkarmamızı sağlıyor.

MUHABBETİNE DOYUM YOK

Broken Bond'un en güçlü yanı, dediğim gibi hikâye sunumu. Dolayısıyla da hikâye modu çok başarılı. *Ultimate Ninja Storm*'da dert yandığım, çevrenin donukluğu, hikâyenin akmaması, tutacak bir dalınızın olmaması, aynı görevin tekrar edip durması çok şükür Broken Bond'da yok. Tam aksine akıcı, çözüm üretmenizi sağlayan bulmacalarla dolu, ilginç yeteneklerinizi kullanmanızı sağlayan bir görev sistemi var. Tabii bir süre sonra kendini tekrar etmeye başlıyor ancak takmıyorsunuz. Bunda hiç şüphe yok ki kendi çözümlerinizi üretmenizin verdiği haz da etkili. Mesela karşıda bir kolu indirmeniz gerekiyor ama altınız nehir. Hemen Naruto ile *Kage Bunshin no Jutsu* yapıp köprü kuruyoruz, Shikamaru ile *Kagemane no Jutsu* yapıp ilerdeki kolu indiriyoruz. Zaten fark edeceksiniz ki hikâye modu boyunca birçok kez takım arkadaşlarınızla beraber çalışmanız gerekiyor.

Sözün özü, Ubisoft anime oyunları için çıtayı biraz daha yükseltiyor. Xbox 360'ı olan ve Naruto sevenlerin KESİNLİKLE oynaması gereken bir oyun olmuş Broken Bond.

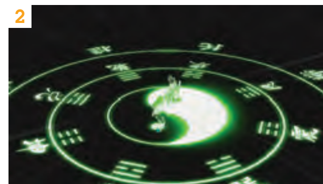


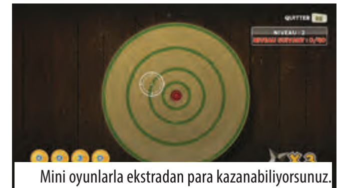
Ne iyi? Ne Kötü?

+ Hikâye sunumu çok iyi
+ Animeyi aratmayan kalitede grafikler
+ Ana hikâyeye bağlı kalması
+ Görev yapısı çözüm üretmemizi sağlıyor
+ Jutsu sistemi
+ Japonca seslendirme seçeneği
- Uzun süre maruz kaldığınızda kendini tekrar eden görev sistemi
- Bazen anlamsızca zorlaşıyor
- Kasabalarda hareket özgürlüğü kısıtlı, her yere atlanmıyor
- Shinobi dediğin suda yürümeli

1- Size güzel göründüğünü söylemiştim... Bu ekran görüntüsü onun ispatı.

2- Hikâye anlatımı ve yarattığı atmosferle Broken Bond, tüm Naruto sevenler için gelsin.





Mini oyunlarla ekstradan para kazanabiliyorsunuz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Yapılmış en rafine, en oturaklı Naruto oyunu. Seriyi takip ediyorsanız ve 360'ınız varsa durmayın, gidin alın oynayın.

8.3



> **Tür:** Aksiyon/Macera > **Yapım:** Ubisoft Montreal > **Dağıtım:** Ubisoft > **Türkiye dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +12 > **Web Sitesi:** narutoxbox360game.us.ubi.com

Zamanı gelmişti...

www.oyungezer.com.tr

Oyungezer Online
her şeyiyle yenilendi...





Ar tonelico II
MELODY OF METAFALICA

BİR VÜCUDA İKİ KALP SIĞAR MI? -EREN OKKA

Aslında çok kararsız bir insan değilim ama iki seçenek arasında kaldığım durumlar adeta cehennem azabı yaşatıyor bana. Bazen okuldan eve döndüğümde iki asansör de zemin kattaysa hangisine bineceğime karar veremiyorum mesela, yazı tura atıyorum. Ancak son zamanlarda yaşadığın en büyük ikilem nedir diyorsanız söyleyeyim: Cloche ve Luca. İnsan bir oyunda eş olarak kimi seçeceğine karar vermek için üç gün düşünür mü? Düşünüyormuş meğer.

Melody of Metafalica'nın hikâyesi ilk oyundan yaklaşık bir buçuk sene sonrasını konu alsa da tam olarak bir devam oyunu değil. Dolayısıyla ilk oyunu oynamış olmanız gerekmiyor. *Metafalss* adındaki yapay dünyada Tanrıça'nın baskısı altında yaşamaya çalışan insanların tek ümidi, müzikal büyülerle yaratılan efsanevi *Metafalica*. *Grand Bell* isimli yeni organizasyon, insanlığa bu yeşil ütopyayı vaat ederken *I.P.D.* adındaki salgın hastalığın yayılmasıyla işler iyice karışıyor. İşte Croix Bartel olarak biz, kendimizi bu krizin ortasında ve zorlu bir maceranın hemen yanı başında buluyoruz.

BU BİR YARADILIŞ ŞARKISIDIR

Eski rol yapma oyunlarını andıran klasik grafikler, piksel piksel sprite'lar yeni bir oyun için dezavantaj sayılabilir ama Ar tonelico'da hiç de kötü durmuyor. Gezdiğiniz şehirler hem görsel olarak tatmin edici hem de gayet canlı. Nadiren de olsa karşınıza çıkan anime tarzı ara sahnelerse son derece başarılı. Ama oyunun en can alıcı yönü kesinlikle müzikleri. Etnik-elektronik ağırlıklı müzikler oyunun temasına o kadar güzel uymuş ki... Oyunu oynamasam bile soundtrack albümünü günde bir kez dinlemeden rahat edemez oldum. Zaten oyunun temeli müzik üzerine kurulu, dövüş sistemi bile. Sıra tabanlı ile gerçek zamanlı karışımı bu sistemde saldırı sırasında size tanınan süre içinde düşmana maksimum hasar vermeye çalışıyorsunuz. Sıra düşmana geçtiğindeyse boş durmak yok, ritim oyunlarında olduğu gibi doğru tuşlara doğru zamanlamayla basarak saldırılardan korunmalısınız.

Karakter gelişimi oyunda büyük yer tutuyor. Fakat gelişim dediğim RYO tarzı stat gelişimi değil çünkü oyunun o bölümü neredeyse tamamen kendiliğinden gerçekleşiyor. Karakterleri daha yakından tanıyarak aralarındaki bağları güçlendirmeye çalışıyoruz. Bilinçaltlarına yaptığımız ziyaretlerde hem karakterlere kişisel sorunlarını çözmeleri için yardımcı oluyor hem de yeni büyülere, daha doğrusu melodilere erişim sağlıyoruz.

EXEC_with.METHOD_METAFALICA/.

Grand Bell'in koridorlarında o kararı vermem istendiğinde kaç dakika boş boş baktım ekrana? Neden kapatıp yattım, neden kaçtım? Kimi daha çok seviyorum, kimin bana daha çok ihtiyacı var? İki gece rüyalarıma girdi o iki dertli yüz. Neden? Çünkü bir vücuda iki kalp sığmıyor ve kalbiniz ikiye bölündüğünde bir yarısını geride bırakmak çok zor. Çünkü Ar tonelico II size bu hissi yaşatıyor. Üzerine bir de vicdan azabı çektiriyor. Anlıyorsunuz ki siyah ve beyazdan ibaret değildir hayat. Ne dışarıdan göründüğü kadar mutludur herkes, ne de kolaydır acıyı olduğu kadar büyük bir mutluluğu da unutmak. Ve tek teselliniz, oyunu bir kez bitirdiğinizde yeni baştan başlayabilecek olmak. Luca'nın cosmosphere'indeki şarkı, Luca'nın cosmosphere'i, Luca... Ben oyunun diğer iki sonunu görmeye gidiyorum.

1


2


1- Lv.Ex yazısını gördünüz mü yaşadınız çünkü birazdan o karakterin özel saldırısını izleyip coşacaksınız.

2- Pippen denilen canlıların neden her cümlelerini "effendi" diye bitirdiklerini anlayan varsa bana da haber versin.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Müziklerini dinledikçe nirvanaya erişiyoruz
+ PS2'ye hâlâ güzel oyunlar çıktığını gördükçe seviniyoruz

- İngilizce çevirisi pek başarılı değil, orijinal dilinde oynamak daha mantıklı
- En son dövüşte "unutulan" bir hata yüzünden oyun çökebiliyor

Croix
It's beautiful. I wish the real world
beautiful as this.

Karakterlerin zihinlerinin derinliklerine inmek istiyorsanız önce güvenlerini kazanmalısınız.

Total Damage

Oyunu benim gibi 37 ekran televizyonda oynamaya kalkışmayın, gözlerinizi bozarsınız.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

J-RYO'ları seviyorsunuz, PS2'niz de var. E helva yapsanıza?

8.4



> **Tür:** Rol Yapma Oyunu > **Yapım:** Gust > **Türkiye dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +13 > **Web Sitesi:** www.nisamerica.com/games/AT2/


Eğitim bölümünde o manyak komutandan "okları takip et" lafını o kadar çok duydum ki isyan edip okların tersi yöne gitmek istiyorum.


"Kapalı bir koya liman yapma fikri kime aitti?"

TOM CLANCY'S ENDWAR

"TOM CLANCY İLE SAVAŞMAYI ÖĞRENİYORUM" -CAN ARABACI

-…Ve elindeki cihaz, savaş alanındaki olayları görmeni sağlayan bir uydu bağlantısına sahip. Bu şekilde birimlerini daha rahat kontrol edebilirsin.
-İnanılmaz! Gerçekten mi? Daha fazlasını anlatın!
-Elbette. Artık düşmanının hareketlerini yakından izleyip ona göre taktik yapabilirsin…
-Vay canına!

Yukarıdaki diyalog garip mi geldi? Bir oyunda askeri birliklere hükmedip onları savaş alanında yönlendirecek birinden beklemeyeceğiniz şaşkınlık tepkileri, değil mi? Hele ki bir Tom Clancy oyununda! Üzgünüm, belki daha yazının başında hayallerinizi yıkacağım ama EndWar oynadığınız süre içerisinde "Cin Ali Savaş Alanında" okuyor gibi hissedeceksiniz kendinizi.

EndWar'un asıl iddialı olduğu konsol PSP değil, orası kesin. Zira oyunun çıkışından önce bolca reklamı yapılan "sesle gerçek zamanlı kontrol" özelliği PSP'de bulunmuyor. O yüzden EndWar'a dair bir şeyler okumuş ya da duymuş ve de haliyle sesle kontrol sistemi beklentisi içerisindeyseniz hızla vazgeçseniz iyi olur çünkü oyun sıra tabanlı bir oynanış sistemi içeriyor.

ABD, Avrupa ve Rusya arasında patlak vermiş bir Üçüncü Dünya Savaşı oyunumuzun belkemiğini oluşturuyor. Bu savaş sırasında seçeceğimiz tarafsa bizi hayatında ilk defa savaş gören ve her şeye şaşıran saftirik bir komutan olarak savaşın ortasına bırakıyor. Genel olarak kontrolünü aldığınız tarafa göre zorluk seviyesi değişiyor olsa da, oyunun zor olduğunu söylemek pek mümkün değil. Zaten çoğunlukla sadece birkaç tur süren görevlerde de yapmanız gereken hep aynı: Ya düşmanın tüm askerlerini yok et ya da ana binasını ele geçir. Özellikle oyunun başlarında çok büyük hatalar yapmadıkça kaybetmeniz neredeyse imkânsız.

Oyunun ana senaryo moduna harcayacağınız zamana değip değmeyeceği şüpheli ama multiplayer modu eğer oyuna sahip başka bir arkadaşınızı bulabilirseniz çok daha vaatkâr. Oyunun harita editörünü ve hazırdaki haritalardan çoğunu kullanarak arkadaşlarınızla kapışabileceğiniz multiplayer kısmını ve rütbe, achievement gibi bonuslarını da hesaba katarsak sizi bir süre oyalayabilir EndWar.

PSP'de STS açlığı çekiyorsanız şans vermeye değer ama çok büyük umutlar beslemeyin. **6.8**

> **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji > **Yapım:** Funatics Software > **Türkiye dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +13 > **Web Sitesi:** endwargame.uk.ubi.com



"O kafandaki peruğu nereden aldın, biz de istiyoruz! Yoksa şarkı söyleriz!"


Başımızın belaları Mojalar kafa kafaya vermiş, şeytani planlar yaparken…

HAYAT BAZEN ÇOK LAY LAY -CAN ARABACI

Dikkat ettiniz mi bilmiyorum, son zamanların en bağımlılık yapıcı oyunlarının ortak yanı, herhangi bir oyuna göre basit ama kendi içinde derin olmaları. İlk kez görenlerin verdiği "çocuk oyunu bu yahu" tepkisine aldırmayın, "gel oyna biraz" teklifinize karşı koyamayıp oynamaya başladıklarında saatlerce başından kalkamadıklarını göreceksiniz. World of Goo, Little Big Planet, Loco Roco, Patapon hep bu kategoriye giren oyunlardı. Devam oyunuyla Loco Roco 2 de bu kategoride bir istisna değil.

Loco Roco 2, ilk elinize aldığınız andan itibaren sizi saran, PSP'nizin L ve R tuşlarının aşınmasına neden olabilecek bir oyun. Oyun temel olarak yolumuzda kendimize katabileceğimiz (hem de kelime anlamıyla) kadar Loco Roco'yla birlikte bölümün sonuna ulaşmak üzerine kurulu. Bunu da L ve R tuşlarını kullanıp oyun dünyasını sağa ya da sola doğru eğip Loco Roco'ların yuvarlanmasını sağlayarak yapıyoruz. Ancak bu basit oyun görüntüsünün altında çok daha fazlası yatıyor tabii. Loco Roco'ların söylediği şarkılara ritim tutmak, Loco Roco'ları yarıştırmak ya da Bui Bui'lere karşı savunma yapmak gibi başarılı bir şekilde yedirilmiş olan mini oyunlar, oyunun genelinde sürekli olarak aynı şeyleri yapmanıza rağmen sıkılmanızı engelliyor. Bu mini oyunların ikinci oyunu ilk oyundan ayıran en büyük ayrıntı olduğunu da rahatlıkla söyleyebiliriz.

Eskisine göre daha çok yer tutan bu mini oyunlar dışında da yenilikleri var Loco Roco 2'nin. Şirin yaratıklarımız artık suda yüzebiliyor, başka yaratıkların kabuklarının içine girip yuvarlanarak etraftaki nesneleri yok edebiliyor ya da tutundukları çeşitli nesneleri sallayarak onları koparabiliyorlar (Moja'ların lideri Bonmucho'nun bıyıkları dahil). Kısacası Loco Roco'lar artık eskisinden de yetenekli (ve şirin). Ve ilk oyuna göre çok daha gelişmiş haritalarda bu yeteneklerine sonuna kadar da ihtiyaç duyuyorlar.

Eve geldiğinizde, günün stresini atıp kafanızı çok da yormadan eğlenmek mi istiyorsunuz? Loco Roco 2 derdinize derman olacak oyunun ta kendisi (en azından Patapon 2 çıkana kadar). Günlük dertlerinizin ve yorgunluğunuzun arasında Loco Roco'ların şarkısını bir kere duydunuz mu gülümsememek elde değil.

PSP'de oynayabileceğiniz en sevimli oyunlardan biri. Ne yapıp edip kendini sevdiriyor vallahi. **8.8**

> **Tür:** Platform > **Yapım:** SCEI > **Türkiye dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** - > **Web Sitesi:** www.locoroco.com/pc/index.php

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL



POMPALI TÜFEK VE YÜZLERCE ZOMBİ. EN SEVDİĞİM İKİLİ

-MERT HAKKI BİNGÖL

70'li yıllarda ABD'de "Grindhouse" diye adlandırılan sinema salonlarında, dilimize "istismar sineması" diye çevrilen filmler gösterilirdi. Görsel efektlerinden afişlerine kadar bambaşka bir tarzın temsilcisi olan bu filmlerin genel özelliği kan, vahşet, seks ve korku temalarını abartılı bir şekilde işliyor olmasıydı. 80'li yıllarda, ülkemizde de o zamanlar yükselen bir trend olan video kaset kültürüyle yok olmaya başlayan Grindhouse, maalesef 90'lı yıllarda tamamen ortadan kalktı. Başta Tarantino sineması olmak üzere birçok sıradışı filmin temelini oluşturan bu yeraltı kültürü, bugün her şeye rağmen hayranlarının omuzlarında yaşamaya devam ediyor.

Sega'nın Wii için hazırladığı House Of Dead: Overkill de işte bu Grindhouse kültürünün harika bir temsilcisi. Abartılı ve anlamsız vahşet (anlamlı vahşet? O konuya hiç girmeyelim), küfrün noktalama işaretleri yerine kullanıldığı diyaloglar, iki kasıntı ajan, Russ Meyer filminden fırlamış gibi duran bir kadın ve yüzlerce zombi… Enfes bir b-movie size!

SAHİBİNDEN, KELEPİR ÖLÜM EVİ

Daha önce Wii'de eski House Of Dead oyunlarının çakma portları olarak oynadığımız HoD'ları unutun. Sega bu yeni oyun için gerçekten büyük bir emek sarf etmiş ve ortaya Wii'ye özel, yepyeni bir oyun çıkarmış. Oyunun tümüne ağırlığını koyan, sinema perdesinde ya da bir VHS kasetten film izliyormuş havası (film lekeleri, cızırtılar filan) çok iyi düşünülmüş. Müzikler de bu tip bir ortam için özenle seçilmiş. HoDO'nun tek dezavantajı, maalesef, maalesef ve maalesef... Tahmin edin? Evet, grafikleri. Ancak vasat kaçan grafiklerin getirdiği iticiliği, geri kalan her şeyin neredeyse mükemmel olması sayesinde göz ardı edebiliyoruz.

HoDO, ekran görüntülerine aldanıp da önyargıya kapılırsanız (yaptım, oradan biliyorum), sıradan bir onrail shooter. Atari salonlarında birinci kişi gözünden izlediğimiz, elimize silahı alıp amaçsızca bam güm ateş ettiğimiz oyunlar vardır ya, hani gideceğimiz yön konusunda bile seçme şansımız yoktur, oyun akar gider. İşte o oyunlardan biri HoDO. Ancak zaten daha diski takar takmaz karşımıza çıkan ve "boru dansı" yapan hatun videosunu takiben paldır küldür kendimizi içinde bulduğumuz o ucuz film havası bize bildiğimiz her şeyi unutturuyor.

Oyunun kontrolleri Wii için biçilmiş kaftan. Wiimote'u ekrana doğrultarak B tuşuyla ateş ediyor, sonra da... Hmm, şimdi düşündüm de vallaha aslında başka da bir şey yapmıyoruz. Bu noktada zombilerin neresine ateş ettiğimizin önem taşıdığını belirtmek istiyorum. Yani örneğin iyi bir silahla zombinin koluna ateş ederseniz, zavallı zombiciğin kolu kopup kanlar içinde savruluyor, bacağına ateş ederseniz yere düşüp sürüne sürüne üstünüze gelmeye başlıyor. Kafasına ateş etmenin verdiği zev... ehem... verdiği histen bahsetmiyorum bile. Silahlarınızı güçlendirdiğinizde ya da pompalı tüfek gibi güçlü silahları açmaya başladığınızda da zaten direkt havada uçuşan zombi organları izlemeye başlıyorsunuz.

Oyunu bitirmek en fazla beş saatinizi alacaktır (önceki HoD'ların bir iki saatte bittiğini hatırlatayım). Ancak burada amaç oyunu bitirmek değil; bu saçma sapan, absürd, tek kelimeyle geyik atmosferi solumak, derin bir nefes çekip ciğerleri o havayla doldurmak. Yoksa gerisi zaten bas B tuşuna, öldür zombiyi.



1 – Vursan da öldürsen de bu iğneyi yapacağım sana.



2 – Gördüğüm en sade ama en iyi boss tasarımlarından biri.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Harika müzikler
+ Wii kumandasına cuk oturan kontroller
- Grafikler vasat, arada frame drop'lar yaşanıyor
- F*ck kelimesini duymak istemiyorum artık



Osmanlı tokadı geliyor.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

HoDO'yu tüm b-severlere kanımın son damlasına kadar tavsiye ediyorum.

8.2



> **Tür:** Onrail shooter > **Yapım:** Headstrong Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Web Sitesi:** www.sega.com/hodoverkill





1- - Ha ha! Bana şemşiyeyle mi saldırıyorsun? *Cork* Ah gözüm!

2- - Shanoa neyin var kızım?
- Gider misiniz başımdan? Kimseyle konuşmak istemiyorum.



CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLASIA

IGARASHI, DS'İ CASTLEVANIA'YA BOĞMAYA DEVAM EDİYOR -MERT HAKKI BİNGÖL

İki boyutlu, sağa "ilerlemeli" arcade-platform oyunlarının nesli hiçbir zaman tükenmeyecek sanıyorum. Video oyun tarihinin en ilkel dönemlerinden bugüne kadar varlığını korumuş ve görünüşe göre bundan sonra da korumaya devam edecek olan bu türün günümüzdeki en iyi temsilcilerinden biri şüphesiz Castlevania serisidir. Birçok defa üçüncü boyuta taşınmaya çalışılan ama hiçbiri "eh"ten öteye gidemeyen Castlevania oyunlarının birer klasik haline gelen en iyi sürümleri hep iki boyutta karşımıza çıktı. Şu an DS'imde takılı duran ve müziğini dinlemekte olduğum son CV oyunu da bu geleneğin en genç temsilcisi.

Order of Ecclasia ismindeki bu yeni Castlevania'da Shaona isminde, tabiri yerindeyse "taş kalpli" bir hatun kişiyi canlandırıyoruz. Belmondlardan, Culyuslardan sonra ilk defa ana karakterin bayan olduğu bir CV ile karşılaşıyorum. Sürekli donuk bakan ve kızdığında ortalığı kırıp geçiren bir mizaca sahip olan Shaona, önceki CV'lerdeki silah kullanımlarını da aşmış bulunuyor. Aynı anda iki silahı birden yönetebilen kızımız, yaptığı kombolarla da özellikle boss savaşlarını daha bir zorlayıcı ama bir o kadar da tatmin edici hale getiriyor.

Oyunun önceki Gameboy ve DS versiyonlarından en önemli farkı, hikâyenin geçtiği mekânlar. Order Of Ecclasia'da Dracula'nın kalesiyle sınırlı kalınmayıp köy gibi açık alanlar da kullanılmış. Yan görev olarak köylerde ev ev dolaşıp köylüleri kurtarabiliyoruz.

Oyunun özellikle arka planları inanılmaz derecede kaliteli. DS versiyonlarında giderek mükemmelleşen grafiklerin bu son oyunda artık tepe noktasına ulaştığını söyleyebilirim. Oyunun hızına kapılmadığımız bir anda şöyle bir durup grafikleri alıcı gözle incelediğimizde, detaylara hayran kalıyoruz. Müziklerin de her CV oyununda olduğu gibi çok ama çok kaliteli ve oyuna atmosferini kazandıran en önemli unsur olduğunu söyleyebilirim.

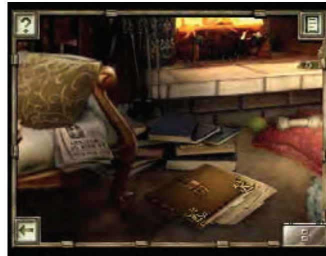
DS'inizi biraz olsun seviyorsanız bu oyunu ondan esirgemeyin.

Castlevania DS'i, DS Castlevania'yı çok sevdi. Biz zaten ikisini de seviyorduk. **8.7**

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Konami > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** www.konami.jp/gs/game/dracula_ds



Bulunacak: Rahatsız edici bembeyaz dişler. Hm, sanırım buldum.



Şu oyunda derli toplu yaşayan bir insan evladı yok mu?



MYSTERY CASE FILES: MILLIONHEIR

KAYBOLAN EŞYALARINIZ İTİNAYLA BULUNUR -MERT HAKKI BİNGÖL

İyi bir dedektif olmak için ne gerekir? Bir yığın eşyayla dolu bir odada, ipucu olabilecek nesneleri seçebilmek mesela. Doğru, peki başka? Vallaha Mystery Case Files'a göre hepsi bu kadar, başka bir yeteneğiniz olması gerekmiyor. Karman çorman mekânlarda vazo, yastık, sopa, artık ne bulmanız gerekiyorsa bulduğunuzda uzman bir dedektif olarak tüm işi bitirmiş, suçluları yakalamış oluyorsunuz.

MCF'yi ilk defa açıp oynamaya başladığımda, "holley" dedim, "yeni bir Professor Layton oyunu". Çeşitli mekânları ziyaret ediyor, kalemimizi ekranda gezdirerek etrafı pür dikkat inceliyor, listemizde yer alan nesneleri bulup delil olarak yanımıza alıyorduk. Oyunun ilk sahnesi bunun üzerineydi ve gerçekten çok zevk vermişti. Kimbilir ileride daha neler olacaktı… İkinci bölüm başladı. Yine bir mekâna girdim, darmadağınık ortamda listemdeki objeleri bulup çıkardım. Hmm... Sonra üçüncü sahne geldi. Bir odadaydım, etraf yine darmadağınıktı, bulmam gereken nesnelerin listesi vardı... Dördüncü sahne, beşinci sahne... Gerçek kafama dank ettiğinde aradan bir saati aşkın bir süre geçmişti: Bir iki mini oyun hariç oyun aynen bu şekilde, sadece ve sadece çeşitli mekânlarda gizlenmiş nesneleri bulmak üzerineydi. Yaşadığım hayal kırıklığını anlatamam.

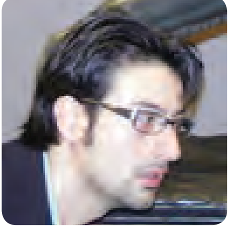
Hayal kırıklığım neden büyük oldu? Çünkü oyunun kelimenin tam anlamıyla muh-te-şem grafikleri var. İnce ince işlenmiş arka planlar, çok başarılı karakter tasarımları, rengârenk grafikler... gerçekten inanılmaz. MCF, dokunmatik ekranı da mükemmel kullanıyor. Kalemi ekranda gezdirirken, ekranı kaydırırken, nesneleri seçerken en ufak bir problem yaşamıyoruz. "Yok artık, bir de yaşansaydı" diyebilirsiniz belki ama gerçekten şunu yapmaktan bile aciz DS oyunları gördü bu zavallı gözler.

"İki resim arasındaki 7 farkı bulun" tarzı birkaç mini oyunla biraz olsun çeşitlendirilmiş olsa da, MCF yukarıda bahsettiğim basitlikte bir oyun. Yine de arada bir açıp oynadığımı ve her şeye rağmen keyif aldığımı da itiraf etmem gerekiyor.

Biraz da zekâya oynasaymışsınız... Yazık oldu o güzelim grafiklere. **6.8**

> **Tür:** Bulmaca > **Yapım:** Big Fish Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Web Sitesi:** www.mysterycasefiles.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

RAIDER'LARIN GİZLİ UĞRAŞLARI

DVO'lar takım oyunu olmalarıyla tanınır. Dolayısıyla oyun sırasındaki sorumluluklarınız daha büyüktür. Bir kişinin hatası birçok kişinin emeğini ve vaktini hiç eder. Bu bahtsız, istenmeyen oyuncu bile ilan edilebilir. Böylesi riskli sonuçlara rağmen yapılan işlerin monotonlaşması nedeniyle birçok oyuncu, raid'ler sırasında oyun harici şeylerle uğraşır. Oyun içi ve dışı eklentilerle artık kimin ekibe ne katkı sağladığı izlenebilse de huylu huyundan vazgeçmiyor. Çeşitli oyunlarda wipe'la sonuçlanan, tanık olduğum birkaç uç örneği paylaşmak isterim.

Dizi izlemek: WoW'da Nefarius keserken Kurtlar Vadisi izleyen Paladin'in herkesi yatırması. Yaşadığım en anlamlı wipe'lardan biriydi.

Bebek sallamak: LotRO'da tankımızın eşinin, bebeğini tankın kucağına bırakması. Kulaklıktan bebek sesi gelince Gollum bile gülmüştü halimize.

Oje sürmek: Bir kadın, caster da olsa önce bir kadındır. Sol eliyle büyü yapıp sağ eliyle ayağına oje süren arkadaş çok estetik bir wipe'a neden olmuştu. (Sen de mi Damlatüs?)

Telefonla konuşmak: -Canım ölmek üzereyim, ben seni arayacağım. -Hı?!

Chat: Druid tank Can, an itibariyle 25-men'in ortasında MSN'de benle konuşuyor, manga okuyor, TV izliyor. Atın şu adamı loncanızdan.

SÜPER GURUR DUYUYORUZ

EA'in finansal raporlarına göre Warhammer Online'ın aktif oyuncu sayısı birkaç ay içinde yaklaşık 750 binden (2008 sonu itibariyle) 300 bine düşmesine rağmen Mythic memnun gözüküyor. Yapımcı Jeff Hickman, Eurogamer'a verdiği röportajda şu anki online abone sayısından "süper gurur" duyduklarını belirtti. Lich King'in çıkması ve ekonomik kriz nedeniyle oyuncu sayısının düştüğüne işaret eden Hickman, Lich King'den sıkılanların zamanla geri döneceğine inanıyor. Rusya'da başarılı bir başlangıç yapan Warhammer Online sırasıyla Kore, Tayvan ve Çin pazarlarına girecek. Diğer yandan geçtiğimiz aylarda Mythic ve EA'in online kadrosundan önemli sayıda yapımcı ayrıldı. Bakalım bu ayrılıklar süper gururu nasıl etkileyecek.





BU SENE DE BİZİM TAKIM CHAMPIONS

Champions Online'ın çıkışını (Haziran) beklerken arayı değerlendirmek için oyunun yeni sitesine (www.champions-online.com) girebilir, yapımcıların notlarına ve yeni oyun materyallerine göz atabilirsiniz. Hatta hazır gelmişken Mart-Nisan gibi başlayacak beta testine de başvurun.



SAÇLARI TURUNCUYA BOYUYORUZ

Ayın ikinci Warhammer Online haberi olacak ama oyunun 1.2 yaması gerçekten dolu dolu geliyor. Yenilikler arasında iki yeni kariyer olan Dwarf Slayer ve Orc Choppa da var. EA yeni sınıfların sürpriz duyurusunu fan sitelerine turuncu saç boyası, elektrikli saç kesme cihazı ve oyun logosu bulunan bir kart göndererek yaptı. Böylece turuncu saçlı punk tipli Dwarf'a gönderme yapıldı. Gerçekten de orijinal bir pazarlama yöntemi. Yakın dövüş stiline sahip yeni karakterlerle, verilen diğer sözler de birer birer tutuluyor. Yeni tier 4 bölgesi Twisting Tower ve RvR zincir görevleri, kuşatma silahlarında yenilikler dışında meslekler de elden geçiriliyor. Bunun dışında Zone Control Domination adlı sistem oyuna ekleniyor. Bu sistemde Battlefield görevlerini tamamlayan ve kaleleri ele geçiren ekip Domination puanı kazanıyor. Realm'ınız 6 Domination puanını da alınca tüm bölgeyi ele geçiriyor. İşgal durumu ekrandaki bölge kontrol çubuğundan izlenebiliyor.

KISA KISA KISA...

- NCSoft'un finansal planlarına göre Aion: Tower of Eternity'nin Avrupa başlangıcı 2009'un son çeyreği olarak gözüküyor. Anlaşılan diş etlerimiz biraz daha zarar görecek.

- Age of Conan'a yeni end-game instance'ları ekleyecek Update 4, Mart başı gibi geliyor.

- Bunun bir oyunla alakası yok ama paylaşmasam olmazdı: Kore İletişim Komisyonu 2012 yılında internet bant genişliğini 1Gbps'e çıkarmak için ilk adımı attı. 25 milyar dolara mal olacak bu girişim sonuçlanıncaya kadar aboneler 100 Mbps ile yetinmek zorunda. Yazıık!

- Eve Online'in yapımcısı CCP geçtiğimiz ay aynı anda 51.675 oyuncunun online olduğunu belirterek bu yeni rekoru basınla paylaştı. Eve Online'da instance veya zindan sistemi bulunmadığından bu, 51 binden fazla kaptanın aynı anda yolda olduğu anlamına geliyor.

YORUM FARKI

Devasa dünyalar bu yıl da sevgililer gününü kendine has yöntemlerle kutladı. Aşağıda iki ayrı oyunun 14 Şubat'a bakış açılarını görüyorsunuz.

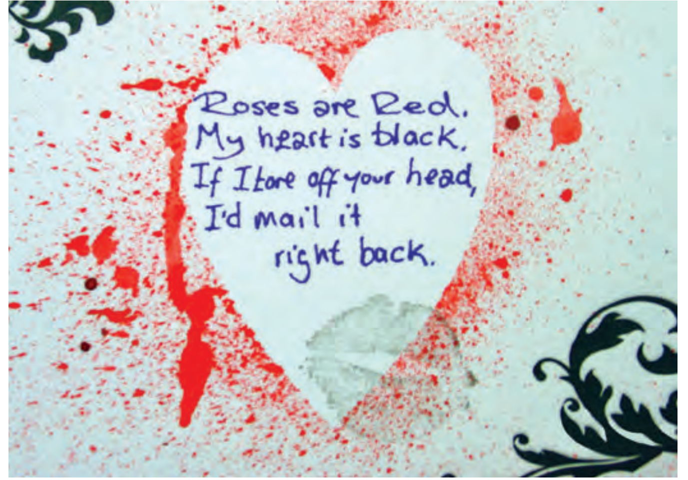
WOW'DA 14 ŞUBAT:

Romantik piknik sepetleri hazırlanır, kalpler eşliğinde ıvır zıvır eşyalar toplanır.



WAR'DA 14 ŞUBAT:

Night of Murder'ın geldiği önceden fan blog'larına özel kartlar atılarak duyurulur. 14 Şubat gecesi Witch Elf ve Witch Hunter oyuncular düşmanlarınca yakalanarak kaynar kazanlara atılırlar. Nasıl romantizm ama?





WOW'LA 4 YIL

KİMLER GELDİ KİMLER GEÇTİ

Kimler geldi, kimler geçti, hiçbirisi senin kadar oynanmadı. Dört yıl tek bir oyunla geçer mi? Bir konsol alıp upgrade'siz dört sene geçirmekle bir PC alıp dört yıl yalnız WoW oynamak arasındaki altı fark nedir? Bir oyunun nüfusu ülke nüfuslarını aşabilir mi? Oyun parası kazanmaktan meslek mi olur? Peki, bu arada rakiplerin eli armut mu topluyordur? Armudu bilmiyorum ama MMOChart'ın geçen yılki verilerine ve yapımcı şirketlerin paylaştığı finansal tablolara göre WoW birçok rakibine nal toplatmışa benziyor. WoW ve toplattığı nallarla ilgili ilginç notlarımız var:

WOW AKARKEN NELER OLDU?

- Blizzard'ın açıklamasına göre WoW 2008 yılını 11.5 milyon hesapla tamamladı. Bu rakamın yarısı Asyalı oyunculara ait.
- WoW'un aylık ücretlerden gelen 2008 yılı iş hacmi 950 milyon dolar. Günümüzde finansal yönden bu denli büyük bir güvence bulmak kolay değil.
- Krizin yanı sıra WoW'un da etkisiyle başka oyunlara vakit harcamayan oyuncular sektöre milyonlarca dolar kaybettirdi.
- EverQuest 2, ilk oyunun başarısına ve Uzakdoğu'da güçlü olmasına rağmen 200 binlerde kaldı. Bunda ilk oyunun halen yaklaşık 100 bin oyuncuya sahip olmasının etkisi de var. EverQuest'i altın çağında 500 bine yakın oyuncu oynuyordu.
- Lineage serisi Uzakdoğu'da bir milyon oyuncu sınırını aşmasına rağmen Avrupa ve Amerika'da bir türlü dikiş tutturamadı.
- Yüzüklerin Efendisi gibi güçlü bir fikri mülke, Turbine&Codemasters gibi deneyimli bir ekibe ve sağlam içeriğine rağmen Lord of the Rings Online bile 400 binlerde kaldı.
- Star Wars Galaxies gibi kaliteli, 1 milyondan fazla satmış bir oyun yapımcı hatalarıyla 100 bin oyuncunun altına düştü. Bu rakam doğru adımlarla kendini toparlasa da artık çok geçti.
- Guild Wars'da farklı bir taktik izlenerek yalnızca oyun ve oyun içi yan ürünleri (ek karakter slotu, yetenek paketleri) satışına gidildi. NCSoft'a göre Guild Wars Nisan 2005'ten bu yana çıkan üç paketiyle toplam 5 milyon satışa ulaşarak hedeflediği noktaya vardı. Böylece WoW'a en fazla yaklaşabilen oyun oldu.
- Age of Conan, WoW sonrasında çıkan en iddialı oyunlardan biri olmasına rağmen gerek teknik gerekse pazarlama hatalarıyla sağlam bir gol yedi. Mayıs 2008'de 800 bin satan oyunu Eylül'de 400 bin kişi oynuyordu (yine de AoC'nin dövüş modelini halen hiçbir devasaya değişmem, daha az ve öz oyuncusu olsa da).
- Geride Vanguard, Matrix Online, Dungeon & Dragons Online gibi sayısız hayal kırıklığı da kaldı.



DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
2029 Online	Bilimkurgu	Ücretsiz	Alfada	2009 Baharı	2/5
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
All Points Bulletin	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	5/5
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Divergence	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	3/5
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	3/5
Force of Arms	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Frontier 1859	Tarihi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	3/5
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	2009	4/5
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Kaos War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Lego Universe	Çizgi Film	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	4/5
Mortal Online	Fantastik	Ücretli	Alfada	2009 yazı	4/5
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	5/5
Star Trek Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	2009	5/5
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	2009 Başı	3/5
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
The Chronicles of Spellborn	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	2/5
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	4/5
Wakfu	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	5/5



ENNYN DURIN ARAN MORIA: PEDO MELLON A MINNO* -ALPER YÜCEBAŞ

**: Durin'in Kapıları, Moria'nın Efendisi: Söyle, dost, gir*

Moria. Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin en hızlı, en heyecanla okunan sayfaları, belki de serinin en önemli olayları bu bölgede geçer. Balrog'un uyandırılması, Kral Durin'in sonu, Gandalf'ın *ak* mertebesine yükselmesi ve Kardeşlik'in kaderini etkileyen daha birçok gelişmeyi barındıran bu hikâyeyi oyuna yansıtmak şüphesiz hiç kolay bir iş değil. Hikâyeye aykırı düşecek ufacık bir değişiklik bile, sayıları hiç de azımsanmaması gereken Orta Dünya fanatiklerinin sinirlenmesine, daha fenası küsüp sırtını dönmesine yol açabilir. Ama şu ana kadar girdiği tüm Orta Dünya sınavlarını başarıyla veren Turbine, Moria Madenleri'nden de zaferle çıkıyor.





1-Watcher, sığınağında son savaşını verirken...

2-Asıl eğlence, Watcher'la işiniz bittiğinde başlayacak.

AÇIL MORIA AÇIL

LotRO'nun ilk genişleme paketi Mines of Moria, üç farklı paket halinde piyasaya sürüldü. Bunlardan biri sadece oyunu içeren Expansion Pack, diğeri asıl oyun olan *Shadows of Angmar* ile birlikte Mines of Moria'yı da içeren Compilation Pack, sonuncusu da Special Edition. Bu özel paket, adından da anlaşılacağı üzere One Ring, Elven Brooch gibi çeşit çeşit eşya içeriyor. Ayrıca 60 gün oynama kartı da veriyor. Hakikaten özel bir paket olmuş.

Kurulumu tamamlayıp oyuna girdikten sonra, hemen Moria'ya adım atabileceğinizi sanmayın. Öncelikle "Epic" adı verilen bazı giriş görevlerini yapmak zorundasınız. Oynayan arkadaşlar bilirler; biz oyunun başından beri sürekli Yüzük Kardeşliği'nin arkasından giderdik. Aynı şey Moria'da da geçerli. Oyunun hikâyesi Kardeşlik'in Moria'ya girdiği ve orayı geçip Lorien'e vardığı zamanda geçiyor. Ama hatırlarsınız ki Moria'ya girmek o kadar kolay değildi. Özellikle göldeki yaratığı düşününce… İşte bizim Epic görevlerde yapmamız gereken, Moria'nın yıkılan kapılarını tekrar açıp, göldeki yaratığı (ya da asıl ismiyle Watcher'ı) gölden uzaklaştırmak ve giriş güvenliğini sağlamak. Bunu yaparken yalnız değiliz tabii ki. Moria'yı tekrar eski ihtişamına kavuşturmak isteyen cüceler de bizimle birlikte.

Moria'ya girdiğinizde, her şeyden önce mimarisine ve tüm bu kusursuz, ince işçiliği ortaya çıkartan cücelere hayran kalacaksınız. Ama sadece cüceleri değil, Turbine'i de tebrik etmek gerekiyor. Çünkü içerisi tam Moria'ya lâyık bir zenginliğe sahip, sürekli yeni şeyler, yeni yerler keşfediyorsunuz. Kaç aydır oynamama rağmen hâlâ kaybolduğum yerler olabiliyor.

LEGEN…WAIT FOR IT…DARY!

Mines of Moria paketinin getirdiği tek yenilik madenler değil. *Shadows of Angmar*'da level 50'ye gelip takılan karakterimizi artık 60'a kadar taşıyabiliyoruz. Bu 10 level'ı da Eregion ve Moria'daki görevlerden alıyoruz. Ama bana sorarsanız en büyük yenilik Legendary silah sistemi. Peki bu sistem nedir, nasıl legendary bir silahımız olur? Şöyle derin bir nefes alın, dersimiz başlıyor…

Üç farklı legendary silah var. Bunlar "1st age", "2nd age", "3rd age" silahlar. Üçüncü çağ silahları o kadar çok düşüyor ki, bir süre sonra dönüp bakmaya tenezzül etmiyorsunuz. Zaten çantanızda hepsini taşımaya yer de kalmıyor. Bunların rengi koyu pembe, yani çok özel şeyler değiller. İkinci çağ silahlarsa nadir bulunanlar kategorisinde sayılabilir, renkleriyse mavi. İlk çağ silahlar sadece Watcher'dan düşüyor. Ayrıntılar birazdan...

İlk legendary silahımızı, Moria'ya girmeden önce yaptığımız epic görevlerin son bölümünde alıyoruz. Bu silahı 10. seviyeye getirdiğimizde görevi tamamlamış oluyoruz ve Moria'ya giriş için yapmamız gereken son instance görevine giriyoruz. Her sınıfın legendary silahları farklı tabii. Örneğin bir "Champion's Sword"u sadece Champion sınıfı kullanabilir. Bunun sebebi, her silahın legacy denilen ekstra buff'larının olması. Bu legacy'ler

MORIA HATIRASI: RELIC

Relic'ler en fazla tier 8 olabiliyor. İlk başta tier 1-2 relic'ler kullansak da tier 6'dan sonra çok güzel relic'ler çıkabiliyor. Daha yüksek tier relic kazanmak için, Relic Master adı verilen NPC'den, düşük tier relic'leri birleştiriyoruz. Her 5 relic, bir sonraki tier için 1 relic oluşturuyor. Eğer şanslıysak, 2-3 tane de çıkabilir. Hatta daha da şanslıysak, Critical Success sonucunda iki tier daha yüksek relic'ler kazanabiliyoruz. Silahlarımızın her 10 seviyede bir reforge edilmesi gerekiyor. Bunu Forge Master adlı NPC'den yapıyoruz. Ayrıca burada kullanmadığımız silahları parçalayıp çeşitli relic'ler alabiliyoruz. Bu reforge sırasında, eski relic'leri çıkarabiliyoruz (reforge etmeden relic çıkarılamıyor silahtan, üstüne başka bir relic konulursa eskisi çöpe gidiyor). Hatta silahımıza isim bile koyabiliyoruz. Ayrıca yine reforge sırasında, yeni bir legacy ekleme şansımız oluyor. Eğer silahta legacy sayısı 5-6 civarına ulaşmışsa, hazırdaki legacy'lerden birini yükseltiyoruz. Legacy sayısı silahın seviyesine ve ait olduğu çağa göre değişiyor. Her sınıfın en fazla iki adet legendary eşyası olabileceğini de söylemek gerek. Yalnız bu, ikisinin de silah olacağı anlamına gelmiyor. Captain's Emblem, Burglar's Tools, Lore-Master's Book gibi, Class Item olarak geçen bazı legendary eşyalar da var. Herkes legendary 1 adet silah ve 1 adet class item'a sahip olabilir.



1- Entrance: Moria'ya adımınızı atıp bu görüntüyle karşılaştığınızda, birkaç dakika hayranlıkla izliyorsunuz.

2- Balrog Dead: Balrog'la buluşma. Ve hayır, ben öldürmedim.



BOOK 7'DE NELER VAR?

- Lothlorien'in tamamı açılacak ve hikâyenin devamı olan Book 7 görevleri gelecek.
-PvMP'de Monster tarafına yönelik birçok değişiklik gelecek. Sınıfların savunma özellikleri daha güçlü olacak.
- Büyük ihtimalle Moria'da Foundation of Stone haritasındaki Shadowed Cave bölgesi açılacak. 12 kişilik bir raid instance olacağı tahmin ediliyor.

her sınıfın kendine has özelliklerini artıran çeşitli şeyler olabiliyor. Critical vurma şansını artırabilir, buff sürelerini uzatabilir, skill'lerin tekrar kullanım sürelerini kısaltabilir…

Legendary silahlar deneyim kazandıkça seviye atlasa da, belli bir level sınırına takılıyor. Örneğin level 51 bir silah, 30'uncu seviyeye gelmiş olsa dahi, level 60 bir 10'uncu seviye silahtan daha güçsüz. Silahlar seviye atladıkça kazandığımız puanları, legacy'leri yükseltmek için harcıyoruz. Her legacy rank 1 olarak başlıyor ve verdiğimiz puanlarla bunları rank 9'a yükselterek gerçekten süper silahlara sahip olabiliyoruz.

Legacy'ler dışında, silahlarımıza çeşitli relic'ler de ekleyebiliyoruz. Bunlar setting, gem ve rune olarak 3 farklı kategoride. Silahımıza bu üç kategoriden birer tane relic ekliyoruz. Bununla ilgili detayları yazımızdaki *Moria Hatırası: Relic* kutusunda bulabilirsiniz.

Paketin getirdiği bir diğer yenilik de, Rune-Keeper ve Warden isimli iki yeni sınıf. Rune-Keeper, elindeki taşları kullanarak yaptığı çeşitli büyüler sayesinde düşmanlarını yenebiliyor. Sağlam bir dps sınıfı veya sağlam bir healer görevi üstlenebiliyor. Oynaması gayet zevkli olsa da Rune-Keeper olarak tek başınıza takılırken bir hayli zorlanabilirsiniz. Öte yandan sadece Elf ve Cücelerin bu sınıfı seçebilmesi bence tuhaf biraz, İnsanların başı kel mi? Hem olsa bile…

Warden'sa orta seviye zırh giyip orta seviye kalkan kullanan bir sınıf. Hayatta kalmak için gayet kullanışlı skill'leri var. Ancak tam bir grup sınıfı değil. Şu anda tüm LotRO forumlarında bitmek bilmeyen bir "Warden tanklık yapabilir mi?" tartışması sürüyor. Hemen fikrimi söyleyeyim; bence yapamaz. Tanklık, sadece kendini hayatta tutmak demek değildir, tüm takımı hayatta tutmalısınız. Bunu yapabilmek için de agroyu kaçırmamanız gerekir. Warden için bu çok zor bir şey. Şu anda Hunter sınıfının çok yüksek bir dps yaptığını düşünürsek, agroyu Hunter'dan alması güç.

SUDAKİ GÖZCÜ

Sanırım kitapları okuyan herkes ve hatta sadece filmleri izlemiş olanlar bile Watcher'ı hatırlayacaktır. Moria duvarlarının yanındaki gölde yaşayan bu ahtapot görünümlü yaratığın, Moria'ya giriş sınavımız olduğunu daha önce söylemiştim. Sözü geçen göl, Moria'nın alt katlarında yer alan Waterworks bölgesiyle bağlantılı. Yaratığı uzaklaştırdığımız zaman, bu bölgedeki "Vile Maw" adındaki sığınağına kaçıyor. Oyuna yeni eklenen raid instance da işte burası. 12 kişilik bir instance olan Vile Maw'a girmek için level 60 olmak yetmiyor. Çünkü Watcher savaşında tam 15 dread alıyorsunuz üstünüze ve eğer bunu eksiltecek yeterli hope olmazsa, ölüyorsunuz. Düzgün savaşmak için de en az 11 hope lâzım. Bunu da yeni instance'lara eklenen zırh setinden kazanıyoruz. Her instance farklı bir set parçasına sahip. Her set parçası bize 10 radiance yani 1 hope veriyor. Seti topladığımızda 6 hope oluyor üzerimizde. Savaşta +5 hope token kullanarak 11 hope dengesini sağlıyoruz. Yalnız bu 6 parçanın sadece 4 parçası asıl sete ait. Diğer iki parçası, savaşta yardımcı olması amacıyla veriliyor. Asıl sete ait başlık ve omuzluğu Watcher'dan alıyoruz. Ayrıca her biri 20 radiance veriyor. Watcher'dan ilk çağ legendary silah aldığımızı söylemiştim. Ama o an grupta olmayan bir sınıfın silahı bile düşebilir.

LotR sevenler için Orta Dünya'nın ara vermeden genişlemeye devam etmesi gerçekten sevindirici. Bu işin Turbine gibi işine ve Orta Dünya'ya saygılı bir ekip tarafından üstleniliyor olması da en büyük mutluluğumuz…





NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Oyun atmosferi ve ara hikâyeleri
+ Galadriel'i görmek
+ Yeni oyun mekanikleri
+ Legendary silah sistemi
+ Oynaması eğlenceli yeni sınıflar
- Bazı yan görevler gerçekten sıkıcı
- Raid'ler yetersiz. Şu anda sadece 1 raid instance var level 60 için

-Ben süt sağacaktım teyze… -Okûze ilişme evladım!

> **Tür:** Devasa Online RYO > **Yapım:** Turbine > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Aylık Ücret:** $14.99 (~24TL) > **Yaş sınırı:** 12+ > **Minimum sistem:** 3GHz Intel Pentium 4 1.8GHz ya da AMD Athlon XP 1800+ , 128MB ekran kartı, 512MB RAM, 7GB sabit disk alanı > **Önerilen sistem:** Çift çekirdek işlemci, 2GB RAM, 1 mbit internet bağlantısı > **Web sitesi:** www.lotro-europe.com

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ: + Yeni eşyalar
GÖREV SİSTEMİ: + Hikâyeye bağlı, bazı durumlarda ağlatabilecek dramatik görevler – Bazı item toplama görevleri çok sıkıcı, Moria'da kayboluyorsunuz
DÖVÜŞ SİSTEMİ: + Yeni instance'lar başarılı + Ettenmoors'da Outpost'lar eklenmiş – Melee sınıflar, Ranged sınıflara göre savaşlarda daha çok zorlanıyor
SINIF SİSTEMİ: + Birçok sınıf hak ettiği gücüne kavuşmuş + Her sınıfa 3 adet legendary trait eklenmiş – Burglar ve Guardian pasif kalmış, gruplarda çok aranmıyorlar – Sınıflar arasında denge yok

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★☆☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★★
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★★
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★★

Moria'yı tüm o karanlık ve basık havasıyla bize yaşatan mükemmel bir eklenti. Oyunu bırakmış birçok kişinin de tekrar dönmesi bunun bir göstergesi.

9.0

Solo — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

Metin 2

BEŞİKTAŞ'IN İHTİYAÇ DUYDUĞU FORVET

Uzun zaman önce tek bir imparatorluk savaş ve hastalıktan uzak topraklarda hüküm sürüyor, aynı yönetimin çatısı altındaki insanlar yaşamlarını huzur ve barış içerisinde sürdürüyorlardı. Ancak bir gün ansızın gökyüzünden düşen bir taş, Metin Taşı, insanlığın kaderini değiştirdi. Taşın etkisi iklimi ve yer şekillerini etkilemekle kalmadı, üzerinde yaşayan hayvanları da korkunç canavarlara dönüştürdü. Varlığı, ölümcül hastalıkların kıtanın dört bir yanına yayılması için yeterliydi. Binlerce masum insan ne olduğunu dahi anlayamadan bu yaratıklar tarafından katledildi veya yakalandıkları hastalığın sonucunda hayatlarını kaybedip yaşayan ölüler olarak yeniden dirildi. Her geçen gün daha çok kan aktı, karanlık daha da büyüdü, ölümle birlikte kaos uyandı. İmparatorluk çöktü, kıtanın uç kesimlerinde üç düşman krallık kuruldu. Artık insanların tek bir öncelikli amacı vardı; o da hayatta kalmak.

Ancak o günlerde anlayamadığımız bir gerçek vardı: Metin Taşı'nın düşüşü yalnızca bir başlangıçtan ibaretti. Yıllar içerisinde yeryüzüne yağmaya devam eden küçük taşlar dünyanın enerjisini tüketerek her geçen gün daha da güçlendiler. Ve kimsenin yaklaşmaya cesaret edemediği Metin Taşları'nın yarattığı tehdit insanlığın geriye kalan tek umudunu, Ejder Tanrısı'nı binlerce yıllık uykusundan uyandırdı. Peki şimdi ne yapacağız? Nereden geldiklerini, neden geldiklerini dahi bilmediğimiz lanet taşlar yüzünden korku içerisinde yaşa-



1- Ali ata baka baka kararır. Ya da ben bu konuyu bir daha düşüneyim...

2- "Yuh, ayı!" dedim kızmadılar çünkü zaten ayıydılar...

3- Eeeö... Melaba ejder kardiş!


1


2


3

BAŞLANGIÇ GÜNÜ

Aç kurtlar ve aç insanlar gördüm...
Şehir bekçisinin yanına gitmem gerekiyordu. Haritamda işaretlenmişti ama zaten kafasının üzerinde her nasılsa koskocaman bir ok olduğundan bulmam pek zor olmadı. Daha nasıl silah tutacağımı dahi bilmediğim için azarladı adam beni. Haklıydı çünkü hayatta kalmak için hep uyanık olmam gerekiyordu. Ardından beni köy gardiyanına yönlendirdi, "kırmızı su" almam için elime 200 Yang tutuşturdu gardiyan. Tam o sırada köy meydanındaki savaşçıların anlamsızca birbirlerine küfredip saldırdıklarına şahit oldum. Fakat daha da anlamsız bir şey vardı ki o da içlerinden bazılarının durmadan benimle ticaret yapmak istemesiydi. Hatta bir iki tanesi açık açık sarktı bana, "naber kız?" dediler mesela. Ben de "üstüme iyilik sağlık?!" diye cevaplayarak hızlıca uzaklaştım oradan. Soluklanmak için durduğumda haritamda kırmızı kırmızı yanıp sönen marketin hemen dibinde olduğumu fark ettim. Kırmızı su var mı dedim, olmaz mı dediler; hatta beni çok sevmiş olacak ki marketin sahibi para bile istemedi sağolsun. Sonra şişeye şöyle bir yakından baktım ki meğer bildiğimiz sağlık iksiriymiş bu kırmızı su. Dedim artık beni kimse tutamaz, köyden bir dışarı çıkayım. Demez olaydım! Bir de baktım ki etrafımı aç kurtlar sarmış. Hemen envanterimden bıçaklarımı çıkarttım, başladım saldırmaya. Ama beklediğimden zeki çıktı hayvanlar, üçlü gruplar halinde atladılar üzerime. Geriye iki ölü kurt, bir *atıl kurt*, bir de benim cesedim kaldı...

Chunjo, Jinno ve Shinsoo. Siz hangisini seçeceksiniz?



Siz şimdi duyamıyorsunuzdur ama oyunun müzikleri, özellikle de Enter the East parçası çok hoş. Ama beğenmezseniz BGM klasörüne kendi müziklerinizi de ekleyebilirsiniz.



maya devam mı edeceğiz? Yoksa parçalanmanın eşiğindeki kıtayı eski güzel günlerindeki gibi bir araya mı getireceğiz? Birleşin a dostlar, Metin2'ye gidiyoruz!

SUNUCUYA BAĞLANACAKSIN. KANAL SEÇ!

İsminin dilimizde bir anlam taşıması tamamen tesadüf olsa da "doğuya has macera MMOG" olarak anılıyor Metin2. İlk olarak 2004 yılında ve doğal olarak Kore'de açılan ilk sunucusunun ardından Amerika ve Avrupa'ya yayılıyor, 2007'deyse ülkemizde oldukça popüler olan *OGame*, *Klan Savaşları*, *Gladiatus* ve *Ikariam* gibi oyunların yayıncısı Gameforge'un ilk komple üç boyutlu devasa online oyun denemesi olmasına rağmen oldukça başarıyla kotarılmış.Hem de tamamen Türkçe olarak! Elbette ülkemizdeki potansiyel boşa gitmemiş, oyuncu sayısı katlanarak artmış. (Şu anda oyuncu sayısı olarak Knight'a yaklaştığı söyleniyor).Çoğunlukla ikişer sunucu barındıran kardeşlerinin aksine oyunun Türkçe sürümü için kısa süre önce Ayasofya adlı 20. sunucunun açıldığını söylersek durumu daha rahat ifade edebiliriz sanırım.

Hiç hız kaybetmeden oyuna giriş yapalım. Öncelikle www.metin2.org adresinden oyunun son sürümünü indiriyor ve yükleyip masaüstündeki kısayolunu kullanarak çalıştırıyoruz. Kısa bir güncelleme sürecinin ardından (bizde 4.6MB dosya indirdi) *Yeni Hesap* düğmesine basarak kendimize hızlıca bir hesap oluşturuyor, *Oyun Seçenekleri*'nden ayarlarını yapıyor ve oyuna giriyoruz. Gördüğünüz üzere açılış tarihlerine göre sıralanmış uzunca bir sunucu listesi var karşımızda. Eski sunuculardaki oyuncular çoktan atı alıp Üsküdar'ı geçmiş olacağından tercihen son sıralardan bir seçim yapmak en mantıklısı. CH1-CH4 arası kanallar ise yalnızca sunucu içerisindeki oyuncu yoğunluğunu dağıtmak amaçlı kullanıldığından hangisini seçtiğiniz şu anda pek önemli değil, seçim yapmayı unutursanız oyun sizi azarlıyor zaten. Kanal seç! Seç dedim!

Sırada krallık seçimi ve karakter yaratma ekranı var. Hikâyesi veya bayrağı hoşunuza giden bir krallığı seçebilirsiniz. Savaşçı, ninja, şaman ve şura olmak üzere dört farklı karakter sınıfı var. Giysi ve cinsiyet seçiminden sonra isminizi belirleyebilirsiniz. Yalnız rica ediyorum, burada bari siz isminizin sonuna TR eklemeyin. Ayrıca okçu (ninjanın alt bölümü) olacaksanız lütfen adınızı *Legolas* koymayın. LÜTFEN! Ha, şaman olup da *Legolas* koymak daha kötü tabii, o ayrı.

BAŞIMIZA TAŞ MI YAĞACAK?

Peki neden Metin2? Daha onlarca ücretsiz devasa online varken neden bunu oynayalım? Birincisi, Türkçe olması yabancı dil konusunda sıkıntı yaşayanlar için çok büyük bir avantaj. Sistem gereksinimleri de gayet insaflı olduğundan dört beş senelik sistemlerde dahi sorun çıkartmadan çalışıyor. Genel atmosferi sizi içine çekmeyi başarıyor, hele ki birlikte oynayabileceğiniz kafa dengi oyuncular bulabilirseniz, oldukça keyif alabilirsiniz. Kontroller rahat, devrim niteliği taşımasa da dövüş sistemi eğlenceli, ata binme, balık tutma ve evlilik gibi özellikler gayet hoş. Çoğu rakibi gibi bir süre sonra kendisini tekrar etmekten kurtulamıyor olsa da, rahat oynanabilirliği ve anlaşılabilir olması sayesinde tahmin ettiğinizden çok daha uzun süre oyalayacaktır sizi Metin2.

CİNSİYET DEĞİŞİMİ YALNIZCA 199 EP!

Hoop, durun bakalım! Ücretsiz dediysek o kadar da ücretsiz demedik. Biz demedik gerçi, Gameforge dedi ama olsun. Çoğu Free2Play oyunda olduğu gibi Metin2'de de *Nesne Market* adı verilen bir mağaza bulunuyor. Ve tabii ki buradaki eşyalar oyun içi para birimi olan Yang ile değil, *Ejder Parası* ya da kısaca *EP* olarak adlandırılan özel bir birim karşılığında satılıyor. Peki neler var bu mağazada diyorsanız örneğin *Metin Taşı Dedektörü* var. Hislerinizi göstermenizi sağlayan *Duygu Maskesi*, diğer krallıklardan oyuncuların dillerini anlamanızı sağlayan *Lisan Yüzüğü*, ayrıca da karizmatik saç stilleri var. Hatta açıklamasında enteresan bir şekilde "cinsiyetinizi sadece 3 günde bir değiştirebilirsiniz" yazan *Değişim Tılsımı* bile var. Nasıl yani?! Şaka bir yana (ki şaka değildi) bu eşyalara sahip olmak istiyorsanız ama nasıl ejder parası elde edeceğinizi bilmiyorsanız, imdadınıza yine **GameSultan** yetişiyor. Seçenekler ve ücretleri şöyle:

> **35 Ejder parası:** 7,00 TL
> **125 Ejder parası:** 23,00 TL
> **500 Ejder parası:** 58,00 TL
> **1,250 Ejder parası:** 115,00 TL

İşin güzel yanı bu işlem için kredi kartı sahibi olmanız gerekmiyor ve kuponunuzu aldıktan sonra kullanması da gayet kolay. İlk olarak **www.metin2.org** adresine oyunda kullandığınız kullanıcı adı ve şifrenizle giriş yapın ve ardından "EP Yükle" bağlantısını kullanın. Karşınıza çıkan sayfanın alt bölümlerine inip ödeme metodu olarak "Gamesultan e-Pin"i seçin. Elinizdeki 20 haneli kodu kutulara sırayla girin ve "Şimdi tahsil et" düğmesine basın. Eğer hatalı giriş yapmadıysanız güle güle harcayacağınız ejder paranız hesabınıza yüklenmiş olmalı :) Unutmadan, GameSultan'da Metin2 için ihtiyaç duyduğunuz e-pinler *Gameforge Oyun Kuponu* adı altında satılıyor. Ayrıca yaptığınız her alışveriş için sipariş tutarının %10'u kadar *GameSultan Bonus* kazanıyorsunuz. Ayrıntılı bilgiye **www.gamesultan.com** adresinden ulaşabilirsiniz.

Yapımcı: Ymir Entertainment
Yayıncı: Gameforge 4D
Aylık ücret: Yok
Sistem gereksinimi: Düşük
İstemci (client) boyutu: 506MB
Kota tüketimi: ~5MB/saat
Web: www.metin2.org



Üst sıra soldan sağa: Oraz, Aikanaro, Rue, Dewe, Tizoc, Kaktüs, Beatss, Nefelian, Myrica, Windreq, Jes, Ksolalpan, Sky, Totemci, Laryscrll, Drognan

Orta sıra soldan sağa: Fboner, Straggler, Xenjuarn, Nefandus, Trujillo, Serjuhan (pembe saçlı gnome MT mi olur arkadaş :) , Vargath, Damon, Thoras, Gyu, Emoria, Evilcupcake

Alt sıra soldan sağa: Hayaji, Chikko, Efsun, Fadetoblack, Catastrophé, Alefin, Mughetto, Actress, Crest

AZEROTH ÜZERİNDE PARLAYAN BİR GÜNEŞ

Shine



WoW'da endgame'e kadar yüzünüz gülmeye devam etsin istiyorsanız kesinlikle ama kesinlikle iyi bir loncaya ihtiyacınız var. PvP yapsanız bile bir yerden sonra sohbet edecek insanlar arıyorsunuz. Her sunucuda kendi coğrafyamızdan birilerine rastlamak mümkün gerçi ama bir arada yaşamayı beceremeyen bir millet olduğumuzdan, oyun içinde de çok sağlam Türk loncaları göremiyoruz. Ya egolar çatışmaya giriyor ya da ufacık olaylar büyütülüp içinden çıkılmaz hâle gelince dağılıyoruz. Tutunabilenler, doğal seleksiyonda ayakta kalabilenler parmakla gösterilecek kadar az. Biz de öyle yaptık, bu ay parmağımızı uzatıp Azeroth'un en başarılı Türk loncası sayılan Shine'ı göstermek istedik. Şimdi söz lonca lideri Serhan *"Serjuhan"* Güler'de.

Merhabalar, öncelikle okuyucularımıza kendinizi ve Shine'ı tanıtabilir misiniz?
Merhabalar. Adım Serhan Güler. 22 yaşında üniversite öğrencisiyim ve 3.5 yıldır World of Warcraft oynuyorum. Shine'ın lonca başkanı, raid lideri ve main tankıyım. Kısacası Gnome olmama rağmen lonca içindeki işlevim büyük.

Loncamız esasında farklı bir süreç sonucunda bir araya geldi. Ben ve 10 - 15 arkadaşım, hardcore yapıda bir lonca oluşturmak üzere eski loncamızdan ayrılıp bizim gibi hardcore raid yapabilecek ve birleşebileceğimiz bir grup arayışına girdik. Yaklaşık 1 ay sonra bizler gibi 2 yıldır oynayıp da bir şeyler başaramamış ancak hırslı ve hardcore raid özlemi çeken bir grup arkadaşla tanıştık. Ortak bir paydada buluşup anlaştık ve 24 Eylül 2007'de loncamızı kurduk. İnternet bağlantımızın en berbat olduğu dönemlerdi, biz de düzgün pingler aldığımız Auchindoun (PvP) sunucusunda toplandık. Tabii o günlerden beri birçok oyuncumuz değişti, gidenler oldu, gelenler oldu. Ancak hâlâ eğlenceli vakit geçirerek belli başarılara imza atabiliyoruz.

Lonca içi sosyal ilişkileriniz oyunla mı sınırlı, yoksa fiziksel olarak da bir araya gelebiliyor musunuz?
Oyun içindeki ilişkiler ve başarının yanı sıra, WoW dışında da çok sık görüşüyoruz lonca arkadaşlarımızla. Artık sadece oyun arkadaşı olarak değil, okuldan veya mahalleden arkadaşmışız gibi geliyor. Birçok Türk loncası gibi İstanbul ve Ankara ağırlıklı bir oyuncu profilimiz var. Ben de Ankara'da oturduğumdan, neredeyse ayda bir topluyorum Ankaralıları ve birlikte vakit geçiriyoruz, yiyip içip eğleniyoruz. Hatta bu yaz İstanbul'dan, Amerika'dan, Almanya'dan ve Türkiye'nin diğer şehirlerinden gelen arkadaşlarımızla Ankara'da tadına doyulamayacak bir gün geçirmiştik. Anlayacağınız lonca içi ilişki tamamen gerçek hayata da dayalı. Bu yüzden çok sağlam ve yine bu yüzden çok fazla eğleniyoruz.

Haftada ortalama ne kadar zamanınızı oyuna harcıyorsunuz?
Herhalde haftada 50 - 60 saatim oyun başında geçiyordur. Tabii bu süre raid günleri ve zamanlarına göre değişim gösteriyor. Şimdilik haftada sadece 2 gün raid yapıyoruz. Malum, yapacak fazla raid alanı yok şu an için oyunda. Ancak normalde *"haftada 6 gün - saat 20.30 - ??.??"* arası raid saatlerimiz. Soru işaretli kısımlar o gün için koyduğumuz raid hedefine, enerjimize, motivasyonumuza ve birçok şeye göre değişim gösteriyor. Genel olarak progress raid'i olmadıkça 00.30 oluyor bitiş saati.

Türkiye'nin *first kill*'lerini yapmak nasıl bir duygu? Sunucuda sizi gören diğer Türk oyuncular nasıl tepki veriyor?
Açıkçası zaten işin en keyifli kısmı *First Kill* yapmak bizler için oyunda. Hele ki PvP ile hiç alakamız yok. Bu oyunu neredeyse hepimiz end-game PvE'si için oynuyoruz. Yani raid yapmayınca günlerimiz geçmiyor anlayacağınız. Kendi yaptığımız *First Kill* (FK) tabii ki büyük keyif. Bir de bu yapılan FK eğer Türkiye FK veya sunucu FK gibi güzel ve imrenilen bir şey oluyorsa, değmeyin keyfimize. Cidden o zaman harcanan vaktin, yenilen wipe'ların,




1


2


3

harcanan kaynakların hiçbir önemi kalmıyor gözümüzde.

Bu tip ilkler diğer bir yandan bakılınca tabii ki çok güzel reklâm oluyor. Yani şu an Türkiye'deki WoW camiasında PvE'yle uğraşan herkesin loncamızın ismini bildiğini düşünüyorum. Bu da bizim için tabii ki sevindirici bir şey. Bunun yanında mecburiyetten her lonca gibi biz de oyuncu alımlarında bulunuyoruz ve bu alımları yaparken de çok büyük artıları oluyor yapılan reklâmın.

Ancak ben birinciliği kaptırmamanın birinciliği kazanmaktan çok daha zor olduğunu düşünüyorum. Çünkü daha büyük bir baskı oluyor insanın üstünde. Yani ben geriden gelip yakalamanın daha kolay olduğu fikrindeyim açıkçası. Ancak Shine, hak ettiği biçimde, oyunun sonuna kadar hak ettiği yerde olacaktır. Buna can-ı gönülden inanıyorum.

WotLK'tan sonra raid ve heroic encounter'lar çok kolaylaştı, buna ne diyorsunuz?

Evet, bir nebze katılıyorum buna. Ancak ve ancak şunu da düşünmek lâzım; daha WoTLK'un ilk tier raid alanlarını yapmış bulunmaktayız. Bir nevi Karazhan, Gruul's Lair ayarı diyebiliriz. Blizzard'ın en az 2-3 tane daha iyi tier raid alanı ekleyeceği zaten biliniyor *(3.1 ile Ulduar geliyor mesela – Berkant)*. O yüzden umutsuzluğa kapılıp "oyun çok kolay" moduna pek de girmemek lâzım. Ama Blizzard oyunu bu kadar erken piyasaya sürmekle hata etti bana göre. The Burning Crusade'de yaptığı gibi 4-5 raid alanıyla birlikte sürebilirdi oyunu piyasaya. Ancak burada da sanırım işin içine ticari kaygılar giriyor.

3.1 yamasıyla gelecek olan Ulduar raid'inden umutlu musunuz? Nasıl buldunuz?

Açıkçası daha deneme fırsatımız olmadı PTR'ye giremediğimizden. Ancak aldığımız duyumlara, Blizzard'ın yaptığı açıklamalara ve bir yerlerden sızmış videolara bakılırsa mükemmel bir mekân olacak. Ben WoW'da şu ana kadar yapılmış en iyi raid alanı olacağını düşünüyorum Ulduar'ın. Zorluk seviyesininse The Burning Crusade'deki SSC, TK ile Mount Hjyal ve Black Temple arasında bir yerde olacağına inanıyorum. Bir de 14 boss'un 11'inin Zor Modu olacağı söyleniyor ki bu da normal içeriği temizledikten sonra, hâlâ bize uğraşabileceğimiz bir şeyler kalması demek, yani sevindirici.

"Türk loncaları dağılır" diye bilinir. Zaten başarılı birkaç Türk loncası var, özellikle de WoW'da sayıları çok az. Büyük hedefleri olan Türk loncalarına diyecekleriniz var mı?

Türk loncaları aslında giderek daha iyi hale geliyorlar takip ettiğim kadarıyla. İşim gereği hemen hepsini takip etmek durumundayım ve zaten aralarından bazılarıyla çok güzel ilişkilerimiz ve paylaşımlarımız var. Lafı geçmişken buradan *Destination* ve *Revolution* loncalarına sevgilerimi iletiyorum. Kendileri de Türk loncaları arasında çok güzel bir yerdeler ve hiç çizgilerini bozmadan yıllardır ilerliyorlar. Açıkçası Horde olsam direk beni alın diye yakalarına yapışırdım :)

Esas sorumuza gelirsek, irili ufaklı birçok Türk loncası var, doğru. Ancak ciddi anlamda bakıldığında gerek oyun yapısı, oyun anlayışı gerekse de tabiri caizse "item açlığı" veya boş delikanlılıklar yüzünden çoğu Türk loncası belli bir yere gelemiyor. Bu engelleri aşıp kaliteli bir oyuncu profili oluşturabilen loncalarsa ne yazık ki şu an bir elin parmakları kadar. Bazı şeyleri aşmış bu üç beş loncanın önündeyse ciddi manada teknik aksaklıklar var. Malum, ülkemizdeki elektrik kesintileri, internet kalitesi gibi sebeplerden kaç 25-man'de stabil raid yapılabiliyor ki *(az önce Naxx'ta yediğim DC'lerin haddi hesabı yok, bu ülkeden bu altyapıyla başarılı lonca zor çıkar valla - Berkant)*? Bu yüzden de bir arada kalabilmiş ve bir yerlere gelebilmiş bu loncalara herkesin saygı duyması gerektiğini düşünüyorum. Burada yapılan iş hiç kolay değil çünkü eğer hardcore oynamak istiyorsanız, WoW bir yerden sonra oyun olmaktan çıkıyor ve çok fazla emek ve fedakârlık istiyor. Kısa zamanda olacak işler değil bunlar; altyapı ve birikim istiyor, her şeyden önce de bol miktarda sabır. Bu yüzden büyük hedefler koymadan önce bu hedeflere siz uygun musunuz, loncanız uygun mu diye düşünün ve ona göre bir oyuncu profili kurun. PvP yapmak isteyen veya oyuna 2-3 saat vakit ayırabilecek oyuncularla yola çıkıp boşuna ne kendinizi üzün, ne de bu oyuncuları. Yönetim kadrosunun seçimi cidden çok önem verilmesi gereken bir iş. "Arkadaşım, dostum" gibi sebeplerden hak etmeyen, hakkını veremeyen kişileri lonca yönetiminde barındırmayın. Hoşnut olmadığınız durumları içinize atmak veya içten içe kurcalamak yerine açıkça dile getirin. Zaten bir yerden sonra sizin yapacağınız bir şey kalmıyor. Gerisi raid'in aktifliğine, becerisine ve takım olmanıza bakar. Umarım daha birçok başarılı Türk loncasıyla tatlı rekabetimiz, hoş sohbetimiz olur. Daha da önemlisi umarım bir Türk loncasını en iyi 10 lonca arasında görebilmek nasip olur.

1- Bir Oyungezer editörü tarafsızlığını kaybetmemelidir ama şu durum karşısında Ally'lara ne diyeyim şimdi ben! Kâbus gibi, o kadar Gnome! Hem de Silvermoon'da! ARGH!

2- Shine üyeleri sadece Azeroth'da World's End Tavern'da değil, Türkiye'nin çeşitli kafelerinde de buluşup Yemek adlı raid zindanının planlarını çıkarıyorlar (mage olsa da table açsa yahu).

3- Ayılar… Ayılar ve Gnome'lar! Tablo gittikçe kötüleşiyor arkadaşlar.

LOG-OUT

YARI ÇIPLAK NINJA GM

Star Wars Galaxies'de sıradan bir gün. Heroic chat kanalında yapılan çağrıya cevap verip Exar Kun instance'ı için oluşturulan karma gruba girdim. Bufflarını tamamlayan, soluğu Exar Kun Temple'da aldı. 8 kişiyi tamamladık ve instance'a girdik. Önce Cultist'leri sonra da birinci boss'u sorunsuzca indirdik. İkinci bölüme geçtik. Kapı arkamızdan kapandı ve ikinci bölümün 3 boss karakterine giriştik. Vin'lith'i ardından, Minder of Weak Wills'i indirince Mother Luresh saldırılmaz hale geldi. İki bölümün ortasında, öldürmemiz gereken ama saldıramadığımız bir karakterle kalakaldık. İmdat çağrımıza cevap almamız 10 dakika kadar sürdü. GM-Umende son karakteri öldürmek için geldiğinde grup sadece 4 kişi kalmıştı. "Siz merak etmeyin, bufflayın kendinizi, ölürseniz de bekleyin" deyip önce zırhının üstüne jedi robe geçirdi. Tüfeği kaldırıp ışın kılıcını çıkardı. Sonra anlamadığımız bir sebepten zırhını da çıkarttı.

Başta sadece ufaktan yardım ederken iş uzamaya başlayınca sıkılan GM-Umende son bölüme kadar tüm düşmanları tek vuruşta indiriverdi. Spirit of Exar Kun'da yani son boss kapışmasında GM'den yardım çağrısı geldi: "Işın kılıcını bozdum, DPS'e yardım edin". Elbirliğiyle Exar Kun'un ruhunu tekrar uğurladık ve olanlar oldu. "GM-Umende looted Massasi Guardian Carbine Schematic from corpse of Exar Kun" mesajı ekranda belirince grubun sesli iletişim kanalında kahkaha koptu. Son boss'u, instance'ın en iyi loot'unu düşüren boss'u GM ninja modeli lootladı. Helâli hoş olsun.

[GROUP] GM-Umende looted Massassi Guardian Carbine Schematic from corpse of Exar Kun.
Armor
[GROUP] You receive 6760 credits as your share.



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

CAPCOM SAĞOLSUN, İKİ AY ÜST ÜSTE BOMBALARI PATLATARAK BİZİ SOĞUK KIŞ GECELERİNDE YALNIZ BIRAKMADI. STRATEJİ SEVERLERSE YENİ BİR TOTAL WAR VE YENİ BİR DAWN OF WAR ÇIKMIŞKEN, İŞE GÜCE ZAMAN AYIRAMAYACAKLAR GİBİ.

FPS *(First Person Shooter)*

Yeni

KILLZONE 2
PS3

İlkini pek azımız takdir etmişti ama ikinci oyunu görmezden gelinecek gibi değil. "FPS türü konsollarda yaşayamaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor. Tamam, belki grafikleri "o videoya" benzemiyor ama yine de gözlerinizin bayram yapacağı gerçeğini değiştirmiyor bu. Gayet sağlam bir oyun olan Killzone 2, bizi çok şaşırttı doğrusu. Multiplayer'ı aylarca sıkılmadan oynayabilir, verdiğiniz paranın karşılığını fazlasıyla alabilirsiniz.

Yeni

F.E.A.R. 2: Project Origin
PC, PS3, 360
Alma'nın bizimle bir derdi var... İlk oyundan sıkıcı, tekrarlayan bölümler konusunda düzelme kaydetmiş ama yapay zekâ ve tokluk hissini kaybetmiş. Yine de FPS severler kaçırmamalı.

Left 4 Dead
PC, 360
L4D, co-op konusunda bulabileceğiniz en rafine, en keyifli oyunlardan birisi. Öğrenmesi kolay, en üst zorluk seviyesinde sadist, her halükarda çok eğlenceli.

Far Cry 2
PC, PS3, 360
Uçsuz bucaksız oyun alanı, FPS türüne getirdiği yeni dinamikleri, her göreve dilediğiniz şekilde yaklaşabilmenize izin vermesiyle de takdire şayan bir oyun olmuş.

Call of Duty: World at War
PC, PS3, 360, PS2, Wii
FPS'ler Pasifik cephesini konu aldığında hep çuvallıyor nedense. Ama neyse ki Rus bölümleri çok güzel, üstelik multi'si de harika World at War'un.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Shogo: Mobile Armor Division
PC
Burada daima bir Monolith oyununun olduğunun farkında mısınız? Adamlar FPS konusunda bu kadar iyi işte. Shogo 2 gelse de oynasak artık, öyle değil mi Snakefist?

STRATEJİ

Yeni

EMPIRE TOTAL WAR
PC

Gemi savaşları bu kadar zorlu olmasa ne olurdu ey Creative Assembly?.... Bu kadar. Evet, oyundan şikayetim bu kadar. Neredeyse tüm dünyayı kapsayan bu muhteşem oyun, strateji türünün tam anlamıyla doruk noktasıdır. Başka herhangi bir oyunun sıra tabanlı makro strateji, gerçek zamanlı mikro strateji, kaynak yönetimi, deniz savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir. Nokta.

Yeni

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...

World of Goo
PC, 360
4 çeşit Goo'yu kullanarak köprüler, kuleler inşa etmeye çalıştığınız oyunda, "Obsesif Amaç"ları tutturmaya kasarsanız, ömrünüz tükenebilir. Ama çok eğlenirsiniz.

King's Bounty: The Legend
PC
20 yıl kadar önce C64'te oynadığımız, sıra tabanlı strateji türünü icat eden oyunun bu kadar güzel bir şekilde geri dönmesi ne güzel.

Spore
PC
Uzay aşamasına kadar, tarihin en uzun ama en zevkli tutorial'ını oynadığınız Spore, benzersiz bir oyun. EA ve oyuncular tarafından yeni içeriklerle besleniyor.

Galactic Civ. 2: Twilight of Arnor
PC
Dikkat! Bu oyun ömrünüzü çürütebilir! Amiga döneminin "uzay stratejisi" ekolünden geliyorsanız hele, hemen şimdi kaçın kurtarın kendinizi...

Sins of a Solar Empire
PC
Sins, öğrendikçe içine çekildiğiniz bir strateji oyunu. Kopya koruması içermemesine rağmen 500.000 adet satması, kalitesinin göstergesi.

AKSİYON

STREET FIGHTER IV
PS3, 360

Capcom bu aralar hangi eski oyuna elini atsa, bir altın klasik haline getiriyor. Biz ki dövüş oyunlarına pek bakmayız, hepimiz Street Fighter IV'ün başında kuyruk olduk (ofiste tek bir TV var). Bir oyun hem oynanış, hem görsellik olarak köklerine bu kadar bağlı kalacak, hem de aynı anda tamamen yepyeni olacak ha! Rüyamızda görsek inanmazdık. Street Fighter'ın dönmesine bu kadar sevineceğimizi tahmin etmiyorduk. Söyleyebileceğimiz tek şey "!vay anasana yav!" (bakın! Tersten okuyunca da aynı!)

Resident Evil 5
PS3, 360
Dördüncü oyunun üstüne muhteşem grafiklerin eşliğinde, muhteşem bir de Co-Op modu ekleniyor. Devrim niteliğinde olmasa da, çok çok iyi bir aksiyon.

Dead Space
PC, PS3, 360
Dead Space bizi gerçekten çok şaşırttı. Gayet tok oynanışlı, insanı titreten korkutuculukta, Survival-Horror türündeki abilerine kafa tutacak kalitede bir oyun kendisi.

Gears of War 2
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.

Metal Gear Solid 4
PS3
Yaşlı Snake'imizin en son macerasını pek az yazdığımızı düşünerek, onu tekrar Tekmili Birden sayfalarımıza konuk aldık. Evet Snake, sahne senin... (Drling!.. Ne? Sahne mi?!)

Little Big Planet
PS3
Sevimli karakterleri ve oyuncuların tükenmeyen tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz...

Psychonauts
PC, PS2, 360
Tim Schaefer'in zekâsının eserine bir kez daha şapka çıkartıyoruz. Geçen ay dergiyle birlikte hediye ettik diye demiyoruz ama Psychonauts herkesçe oynanması gereken bir oyun.

ÇOK GÜZEL OYUN KONSEPTİ OLABİLECEK "BİZDEN" KONULAR

1. **KURTULUŞ SAVAŞI (STS-GZS)**
Total War benzeri ama daha fazla detaya girdiğiniz bir strateji.
2. **DEDE KORKUT HİKÂYELERİ (MACERA)**
Episodic bir adventure serisi çıkmamasına şaşarız buradan.
3. **ŞAHMARAN (Aksiyon RYO)**
Dungeon Keeper gibi, İstanbul'un altını korumaya çalıştığınız bir oyun.
4. **ZÜMRÜD-Ü ANKA EFSANESİ (RYO)**
Drakan tarzı ama daha az aksiyon içeren bir oyun olabilir.
5. **ERGENEKON DESTANI (STS-GZS)**
Sıra tabanlı... Syndicate tarzı olabilir... Olmaz mı?

SONLARI ASLA UNUTULMAYACAK 5 OYUN

1. **METAL GEAR SOLID 1-2-3-4**
Son demeye gönül elvermez, hepsinin son 1-2 saati muhteşemdir.
2. **SANITARIUM**
Her şeyin aslında... Yok yok, söylemeye dilimiz varmaz :)
3. **FINAL FANTASY 8**
Görüp görebileceğiniz en uzun CGI videolardan birisidir bu.
4. **RESIDENT EVIL 2**
Bir insan evladı bu kadar mı dumura uğratılırmış...
5. **SILENT HILL 2**
James'in tüm dertlerinin sebebinin ortaya çıkışı unutulmazdı.

BIOWARE'İN EN İYİ 5 OYUNU

1. **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**
Tartışmasız bir klasik.
2. **BALDUR'S GATE 1-2**
İkisini tek bir oyun olarak değerlendirmeli. 300 saatlik bir epik.
3. **NEVERWINTER NIGHTS**
Dungeon Master modu ve sayısız eklentisiyle hâlâ oynanır.
4. **MASS EFFECT**
"Sündürella" modunda yapılmamış olsa, 3. olabilirdi.
5. **JADE EMPIRE**
Kadri kıymeti bilinmemiş bir hit.

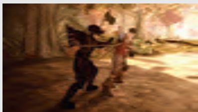
RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



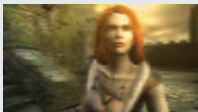
Valkyria Chronicles
PS3
Safkan bir rol yapma oyunu değil, bol miktarda strateji de içeriyor VC. Lâkin, bu onu görmezden gelebilirsiniz anlamına gelmiyor. Çabuk alın oynayın, gelecek ay sınav yapıcam, ona göre!



Fable 2
360
Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (aha cümleyi bağlamadan kaçtı!)



Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. Yavaş yavaş canlanan mod topluluğuyla artan içeriği sayesinde, bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

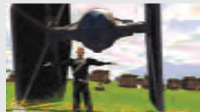


The Witcher: Enhanced Edition
PC
Bir türlü şu listeden düşmek bilmedi, biliyoruz. Ama yenilenmiş versiyonuyla daha da muhteşem olmuş Witcher. Daha önce denemediyseniz mutlaka almalısınız.

DVO *(Devasa Online)*



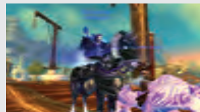
LOTRO: Mines of Moria
PC
Bütün RYO zindanlarının atası Mines of Moria eklentisi, Lord of the Rings'e can katıyor. Kendi efsanevi silahlarınızı dövebiliyorsunuz oyunda.



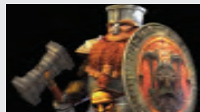
Star Wars Galaxies
PC
Old Republic gelse bile Galaxies hayatta kalacak. 3-4 yıl önce bozulan sistemi büyük ölçüde toparlanan oyun sağlam bir topluluğa sahip.



A Tale in the Desert
PC
Savaşmanın olmadığı, sadece dostluk, üretim ve politikanın olduğu bu oyunda Tuğbek'in yanına arkadaş arıyor! Size eviniz için tuğla bile yapabilir.

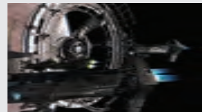


WoW: Wrath of the Lich King
PC
Gece yarısı, yağmur altında Lich King almak için Etiler'de bekleşen yüzlerce WoW'cuya kahve dağıtırken bu oyunun bu kadar başarılı olacağını hiç düşünmemiştik! (yalana bak!)

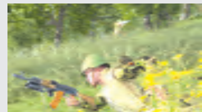


Warhammer Online
PC
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.

SİMÜLASYON



X3: Reunion
PC
Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simülasyon-cular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.

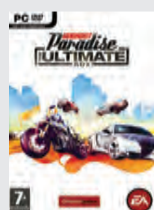


Star Wars: TIE Fighter
PC
İşte bu da gelmiş geçmiş en iyi Star Wars oyunudur! TIE Fighter'ın verdiği uzayda çatışma lezzetini verebilen oyun sayısı hâlâ pek azdır. Yaşasın imparatorluk tarafı!

AYIN ALTIN OYUNLARI


Empire Total War


Resident Evil 5


Burnout Paradise: U.B.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Geçen ayın listesindeki oyunlardan bazıları patladı: Alpha Protocol, Sims 3 ve Demigod bir başka bahara kaldı. Ama onların yokluğunu hissettirmeyecek iyi oyunlar geldi.

MART '09	
Aion: The Tower of Eternity	PC
BattleForge	PC
Big Bang Mini	DS
Bleach: Dark Souls	DS
Castlevania Judgment	Wii
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	PC, PS3, 360
Command & Conquer: Red Alert 3 - Uprising	PC
Company of Heroes: Tales of Valor	PC
Dungeon Hero	PC, 360
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	PS3, 360
Empire: Total War	PC
Grand Ages: Rome	PC
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	DS
Guitar Hero: Metallica	PS3, 360, PS2, Wii
Jumpgate Evolution	PC
MadWorld	Wii
Ninja Blade	360
Puzzle Quest: Galactrix	DS
Resident Evil 5	PS3, 360
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	PC
Sonic and the Black Knight	Wii
Spore: Galactic Adventures	PC
Star Ocean: The Last Hope	360
Stormrise	PC, PS3, 360
The Wheelman	PC, PS3, 360
Tom Clancy's HAWX	PC, PS3, 360
Wanted: Weapons of Fate	PC, PS3, 360
NİSAN '09	
Championship Manager 2009	PC
Tenchu 4: Shadow Assassins	Wii, PSP
The Godfather II	PC, PS3, 360
X-Men Origins: Wolverine	PC, PS3, 360, PS2, PSP, DS
MAYIS '09	
Batman: Arkham Asylum	PC, PS3, 360
Bionic Commando	PS3, 360
Indiana Jones and the Staff of Kings	PS2, PSP, Wii, DS
Terminator Salvation: The Videogame	PS3, 360, Wii

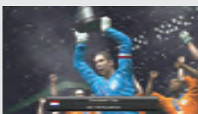
SPOR



FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
İki yıl üst üste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegâne spor oyunu olmuş.



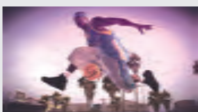
NBA 2K9
PC, PS3, 360, PS2
Bu yıl daha iyice çıkan NBA Live'a oranla bir gömlek yakası daha üstün olan 2K9, PC sahibi basketbol severlerin tek şansı.



PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii
Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!

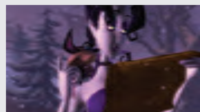


Smackdown vs RAW 2009
PS3, 360, PS2, PSP, DS, Wii
Nedense kıymeti pek az bilinen bir seridir SD vs RAW. Biz bile her yıl sadece 1 sayfa ayırarak o kıymeti iade etmiyoruz (ama zaten kaç yıldır çıkıyoruz ki?)



NBA Street Homecourt
PS3, 360
NBA Live'ın artistik kuzeni Homecourt'u, üzerin-den 2 yıl geçmesine rağmen tavsiye ediyoruz. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.

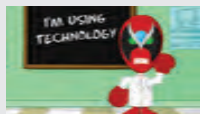
MACERA



A Vampyre Story
PC
Yıllardır yapılmaktaydı, en sonunda çıktı, çıkmasıyla birlikte de bizi kendisine aşık etti. Macera oyunlarını neden sevdiğimizi hatırlattı. Keşke böylesi oyunlar daha sık çıksa.



Professor Layton
DS
DS'e sıklıkla o kadar güzel oyunlar geliyor ki, insan hayretlere düşüyor. Prof. Layton da anime tarzında, sıkı bulmacalara sahip mükemmel bir adventure. Daha ne diyelim ki?



Strong Bad's Very Cool Game...
PC, Wii
Her ay yeni çıkan bir bölümüyle ismi sonsuza doğru uzamaya devam eden bu oyun, Strong Bad çizgi dizisinin manyağı olmasanız bile, çok kaliteli ve oynanası bir macera.

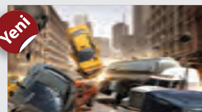


Culpa Innata
PC
2. sayımızdan beri inatla ve bileğinin hakkıyla "en iyi macera oyunu" olarak listemizde tutunuyor Culpa Innata. Helal olsun diyor, ikinci oyunun da yolda olduğunu müjdeliyoruz.



Grim Fandango
PC
Tim Schaefer'ın ismini 2009'da çok duyacağız. Onun en büyük başarısını hatırlamazsak olmazdı o yüzden. Demosu ve tasarım dokümanı bu ayki DVD'mizde, mutlaka göz atın derim.

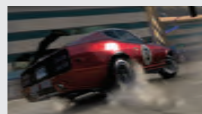
YARIŞ



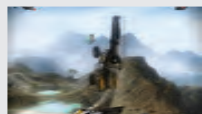
Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.



Midnight Club: Los Angeles
PS3, 360
Göktuğ'un bu oyunun yazısını kapabilmek için aylardır dişiyle "tırnağıyla" çabaladığını ve Göktuğ'un bir araba yarışı manyağı olduğunu bilmek, az sözle çok şey anlatmaya yeter.



Pure
PC, PS3, 360
Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.



Motorstorm Pacific Rift
PS3
Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.



BİR GRUP OYUNCU DAHA VAR BENDEN İÇERİ

Sanırım multiplayer oyunlara hâlâ daha ilgi duymayan üç beş kişiden biriyim (World of Warcraft'ı katmıyorum elbette buna, devasa online oyunları ayrı tutuyoruz). Neden olduğunu tam olarak bilmiyorum, tek kişilik oyun deneyimi bana hep daha heyecan verici, daha eğlenceli geldi şimdiye kadar. Zamanında Delta Force'ta karşı karlı dağlarda piksel olarak pusuya yatan adamları pıt pıt indiriyordum ama multiplayer şevkim ondan daha öteye gitmedi (belki de diğer oyuncuları daha fazla üzmemek için yapmışımdır jübilemi :). Bir kere bile Counter-Strike oynamadım mesela, Call of Duty'nin tek kişilik kısmını büyük bir keyifle oynarken multiplayer kısmını görmezden geldim. Sonuç olarak bu konuda böyle bir tecrübe ve ilgi eksikliğim olduğuna göre meydanı ustalara bırakmak yapılabilecek en doğru hareketti.

Bu ayki Oyun Canavarı sayfalarımızı minicik rehberlerden oluşan bir online dosyası gibi tasarladık. Call of Duty: World at War ve Crysis Wars'ta Kaan, Dawn of War II'de Göker, Team Fortress 2'de Ali ne zamandır sakladıkları taktiklerini en sonunda paylaşmaya karar verdiler. Sayelerinde ben de kâh yan gelip yattım, kâh yemek yaptım, kâh kendi oyunlarıma daha fazla vakit ayırabildim. Bakalım bu kadar tembelliğin acısı önümüzdeki ay çıkacak mı? Müsaadenizle şimdi bir yandan Puzzle Quest Galactrix'e (süper oyun, nefis oyun), bir yandan Ceville'ye (muamma oyun, bakayım nasılmış) kaptırıyorum kendimi. Gelecek aya kadar kendinize iyi bakınız pek muhterem okurlar, farewell.

ESER GÜVEN

ONLINE OYUNLARA GİRİŞ REHBERİ

EVDE TEK BAŞINIZA OYNAMA SÜRENİZ AZ ÖNCE DOLDU, LÜTFEN PANİK YAPMAYIN VE SAKİNCE İNTERNETE DOĞRU İLERLEYİN... -KAAN ALKIN

Uzun zamandır zevkle oynadığımız multiplayer oyunlarla ilgili bir şeyler yapmak istiyorduk. Sunucu bulamamak, nerede nasıl oynayacağını bilmemek gibi sorunları olan oyungezerlere yardımcı olurken, bizi eğlendiren ve başarıya taşıyan bir iki ipucu, taktik vermek istedik. Gayet olumlu ve mutlu başlayan deneyimim bir süre sonra karabasana dönüşmeseydi çok da iyi olacaktı. Vakit çarpışma vaktidir arkadaşlar. Herkesi klavye fare başına davet ediyorum. Headshotları sıralarken düşmana ahlâk ve terbiye aşılamanızı bekliyorum.

Yahu güzel kardeşlerim, ne hale gelmiş sanal ortamlar böyle. Ben girip oyunuma bakıyordum, gerisiyle ilgilenmiyordum hiç. Şu sayfaları hazırlamak için sunucuları karıştırmaya başlayınca amma da feci dağınıklık çıktı altından. Hadi bir el atın da toparlayalım ortalığı…

Öncelikle söylemek istediğim, hayır, *Call of Duty*, *Crysis*, *Team Fortress 2* ve türevi oyunları oynamak için aylık ücret ödemeniz gerekmiyor. Siz zaten biliyorsunuz bunları muhtemelen ama o kadar çok insan bu gereksiz soruyu sorup durmuş ki web sitelerinde, söylemek zorunda hissettim. Siz de soranları bilgilendirin, çekinmeyip gelsinler. Multiplayer ortamlarda hayat var.

Elbette en çok karşılaşılan bir diğer mesele "crack'li sunucu" sorunsalı. Buna da cevabımızı biliyorsunuz: Orijinal oyun alın, iki tur oynayıp bir kenara atacağınız eksik versiyonlarla cebelleşeceğinize, aylarca ve yeri geldiğinde yıllarca işinize yarayacak oyunlar edinin. "Emeğe saygı" salaklığından sıyrılıp gerçek emeğe saygı göstermenin vakti geldi de geçmedi mi? Dolayısıyla listemizde sunucuların tamamının orijinal oyun gerektirdiğini de belirtmeliyim.

Oyuncuların en büyük şikâyetlerinden biri, doğru dürüst sunucu bulamamak. Eğer *Team Fortress 2*, *Left 4 Death*, *Half-Life 2*, *Counter-Strike* gibi Steam oyunlarını oynuyorsanız, böyle bir sorununuz olmamalı. Steam zaten sizi gerektiği gibi yönlendiriyor ve sunucuları karşınıza diziyor. Steam'le ilgili gösterebileceğimiz tek yol, topluluk araçlarının nimetlerinden yararlanmanız olacaktır. Örneğin hâlihazırda aktif olan Oyungezer Steam grubuna katılırsanız, hem sizin kafanızda oyuncularla daha rahat buluşabilirsiniz hem de grup üyelerinin bulunduğu sunuculardan faydalanabilir, favoriler listenizi genişletebilirsiniz.

Diğer oyunlar için de yine sunucu bulmanın birden fazla yolu var. Mesela oyunun kendi sunucu listelerinden yararlanabilirsiniz. Biraz güdük kaldıkları noktada internette dolanıp sunucu arayabilirsiniz. Xfire yardımıyla yeni sunuculara ulaşmanız da mümkün tabii. Bu iş için sisteminize ekstra bir yazılım kurmak istemiyorsanız da, size önerebileceğim tek şey var: www.gametracker.com. Ücretsiz bir hesap açıp sitede olmayan sunucuları da eklemeniz ve diğer oyuncularla paylaşmanız mümkün burada. Ülkelere, klan ya da sunucu isimlerine göre tarama da yaptırabiliyor olmamız ve bir üyeliğe ihtiyaç duymadan IP adreslerinin paylaşılıyor olması da Game Tracker'ın bir başka artısı.



1- Team Fortress temasını taşımamasına rağmen ilginç bir harita Egypt.

2- Mart ayı boyunca yeni silahları açmaya çalışan Scout ordularıyla bol bol karşılaşacaksınız.





TEAM FORTRESS 2

BİZE BİR ŞİŞE BONK VE DÖRT PİPET LÜTFEN -ALİ SEZGİN

Valve popüler çevrimiçi shooter'ı Team Fortress 2 için güncellemelerden vazgeçecek gibi gözükmüyor. Açık alanlarda etkili bir sınıf olmasına rağmen, dar alanda her türlü kurşun, patlayıcı ve füzeyi mıknatıs misali çeken mazlum sınıfımız Scout da sonunda hak ettiği güncellemeye kavuşuyor. Biz de derginin son iki üç günü olmasına aldırmadan, yemeden içmeden bütün silahları ve haritaları denedik ve sizin için yorumladık. Bu arada Scout bu yeniliklerle haddinden fazla mı güçlü olmuş ne?

THE SANDMAN

Sandman, Scout'un sevilen silahı beyzbol sopasının yerini alıyor ve bu değişikliğe bir de top ekliyor. Scout fırlattığı top sayesinde vurduğu düşmanlarını bir süre bayıltıyor ve bu süre içerisinde vurduğu düşmanlarını tamamen savunmasız bırakıyor. İşin güzel yanı, ne kadar uzaktan isabet ettirirseniz vurduğunuz karakter o kadar uzun süre baygın kalıyor. Dudaklarınızın kulaklarınıza yaklaştığını görebiliyorum; bunun üstüne bir de topun Ubercharge kullanan düşmanlara da etki ettiğini söylersem sanırım bana bulutlardan el sallıyor olacaksınız.

Aşırı güçlü her silah gibi Sandman'in de kusurları var. İlki ve en önemlisi, Sandman'i kullanmanız Scout'un en önemli hareketlerinden olan ikili zıplamadan vazgeçmeniz anlamına geliyor.

Sandman'le beraber, Scout'un vurabildiği oyuncuyu öldüren taunt'u da oyuna eklenmiş durumda. Üzülerek söylemeliyim ki üç ölümcül hareket arasında Scout'unki en yavaşı. Ama sessiz olması sayesinde keskin nişancı ve kampçıları öldürme şansınızı artırabilir.

Olumsuz özellikleri gerçekten çok büyük olmasaydı Sandman kesinlikle favori silahlarımdan bir olacaktı. Ama bu haliyle Force-a Nature olmadan kullanmanızı tavsiye etmiyorum.

"BONK" ENERJİ İÇECEĞİ

Valve'ı öncelikle Heavy'nin sandviçinden bile daha absürd bir silahı oyuna eklemeye başardığı için tebrik etmek istiyorum. Bonk tabancanın yerine kullanılıyor ve oyuncu bir süreliğine kurşunlardan etkilenmiyor.

Bonk'u kullanırken kamera üçüncü kişi bakış açısına geçiyor ve içeceğin etkileri geçene kadar bu kamerada kalıyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz üzere Bonk etkisi altındayken kimseye saldıramıyoruz ama bu, Scout'u kilitleyen taretleri ve dar alanları geçebilmek için ödemeyi göze alabileceğimiz küçük bir bedel.

Bonk'un da olumsuz yanları var. İlki ve en önemlisi, tabancanın yokluğunda Scout'un hasar verebilecek uzun menzilli hiçbir silahının kalmıyor oluşu. Açıkçası tüfeğimle vurduğum düşmanların işini tabancamla bitirmeye o kadar alışmışım ki Bonk'un varlığını çoğu zaman yadırgar oldum. Bonk'u kullanmakta hâlâ ısrar eden oyuncuları soğutmak için şunu da eklemek istiyorum (kötü müyüm neyim): İçeceğin etkileri geçtikten sonra Scout bir süreliğine yavaşlıyor ve kolay hedef haline geliyor. Yani tareti geçseniz bile arkada sizi bekleyen oyuncular için kolay av haline geliyorsunuz.

Bonk ilk bakışta kulağa oldukça güçlü gelmesine rağmen, göründüğü kadar etkili değil. Herkese açık sunucularda, acil durumlarda sağlık paketlerine depar atmanız gerektiğinde kullanabilirsiniz. Onun dışında, söylediğim üzere bir tehditten kaçsanız bile yavaşlayacağınızı bilen oyuncular kolay kolay peşinizi bırakmayacaktır.

Team Fortress 2'nin bu yeni içeceği büyük ihtimalle uzun vadede kullanacağım silahlardan biri olmayacak.

FORCE-A NATURE

Merak etmeyin, en güzelini sona sakladım. Bir çiftpatlardan daha tehlikeli tek şey, ucu kısaltılmış bir çiftpatlardır. Bu kuvvetli tüfek vurduğu oyuncuyu kısa mesafeli de olsa geri itebildiği gibi havada olması durumunda Scout'u da itebiliyor. FaN'ın kurşun kapasitesi sadece iki atışlık ve çoğu iki seri ateşin ardından kurşun doldurmak için çılgıncasına sağa sola zıplıyor olacaksınız.

FaN ile triple jump yapmak, zaten vurulması zor olan Scout sınıfını neredeyse öldürülmesi imkânsız bir canavara dönüştürüyor. Engineer, Scout, Spy gibi düşük canlı düşmanlarınızı, hemen diplerinden ateş etmeniz halinde tek atışta indirme şansına sahipsiniz. FaN bu haliyle favori silahlarımdan biri olmayı başardı. Şarjörde tutabildiği kurşun sayısının az olması sebebiyle vaktinizin çoğunu delicesine kaçarak geçireceksiniz ama kurşun doldurduğunuz anda önünüze çıkan düşmanların vay haline. Force a-nature yetenekli ellerde oyunun en tehlikeli silahı olabilecek potansiyele sahip ve şimdiden çok canlar yakmış durumda.

Yeni silahları kullanmak istiyor ama hangi kombinasyonu kurmanız gerektiğini bilmiyorsanız, şu iki kiti deneyebilirsiniz. Şahsen rahat hareket etmeyi seven bir oyuncu olarak daha çok ikinci kombinasyonu tercih ediyorum ama ilk kombinasyonla da başarılı oyuncuların çıkacağına eminim:

Güçlü Scout: Force a-nature, Tabanca, Sandman

Hızlı Scout: Force a-nature, Tabanca, Zopa



Gönder kurşunu dostum, bak nasıl karşılayacağım sopamla.

DAWN OF WAR II

YENİ TARZA YENİ TAKTİKLER -GÖKER NURBEYLER

DoW'un yeni oyunuyla birlikte tarz değişĀrmesi, onu ilk oyunun ustaları için bile yeniden keşfedilecek bir kıta haline ge⁺ rdi. Biz de atladık botumuza, çıktık yola. Aşağıda oyunun betasının son safhaları ve oyunu edindikten sonraki deneyimlerimle ilgili ilk notlarımı bulabilirsiniz. DoW 2'de henüz dengelerin oturmaması iĀbariyle verilecek püf noktalar zamanla geçerliliğini yiĀrebilir. Ayrıca oyun bir tak⁺ k strateji olduğu için her zaman için daha parlak fikirler olabilir. Bizimle paylaşın, hepsine açığız. Daha fazla DoW okumak isterseniz haberimiz olsun, mutlaka yeni tak⁺ klerimiz olacaktır.

GENEL PÜF NOKTALARI

- Çok temel bir nokta ama oyun tarzınıza uygun ırkı seçin. Başkalarının Space Marines'i iyi oynaması, ille de size göre olduğu anlamına gelmiyor. Birimlere aşina olduktan sonra uygun kumandanı seçin. Örneğin Lictor Alpha gibi gizlilik üzerine kurulan bir kumandan, yalnız çalışmayı daha çok sever ve daha fazla bebek bakıcılığı ister. Yani kısa zaman dilimlerinde başının çaresine bakabilen bir kumandan arıyorsanız Lictor Alpha yanlış birim. Bunun dışında bol pratik yapmak ve yeni yamaların getirdiği değişiklikleri izlemek elzemdir.

- CoH'daki suppression mantığı burada da geçerli. Suppression altındaki birimler ciddi hasar alıyor ve sersemliyorlar. Bu birimlerin etrafında dolanmak onları indirmeyi kolaylaştıracaktır. Ağır makinelilerin kuruluşu zaman aldığından bu aradan faydalanabilirsiniz. Birimleriniz roket atlayışı yapıyorsa daha da güzel. Olmadı el bombası atın. Çaya atılan şeker gibi dağılıyorlar.

- Birimleriniz zor duruma düştüğünde X tuşuyla geri çekilebilirsiniz. Retreat yapabilen birimler hızla üssünüze kaçacaktır.

- Adamları eksilen birimlerinizi ana bina veya ilgili birimlerin yanına götürerek, Reinforcement'la artırabilirsiniz. Bu birimler Razorback, Wartrukk, Falcon tank ve Lictor Alpha (pheromone ile).

- Birim upgrade'leri binanız tier atladıkça açılıyor. Bunları, kullanmak istediğiniz rakibe göre seçin. Flamer ve Plasma her düşman birime aynı etkiyi vermez. Aynı şekilde kumandanları da kullanmak istediğiniz yönde donatın. Hem çalan hem söyleyen bir kumandan yerine söyleyen kumandan ve iki çalgıcı daha etkili olacaktır. (Nasıl benzetme ama Serpil?) *(Çalgıcılara istek yapabiliyor muyuz Gökerim? =) -Serp.)*

- Oyundaki seslendirmelerin başarısından faydalanın. İki metre ötede ne olduğunu duymak hayat kurtarabilir.

- Zamanla çeşitli güçler sağlayan destek puanlarınız birikecek. Bunları kumanda paneliniz üzerindeki bölümden, bir miktar da kaynak harcayarak kullanabilirsiniz. Ne kadar fazla savaşırsanız o denli çok puan birikir. Destek güçlerini hangi beklentiyle kullandığınız da önemli. Örneğin son yeteneği bir kere kullanacağınıza ilkini 3-4 kez kullanmak çok daha etkili olabilir.

- El bombası atılan bölgede sayaç çalışmaya başlar. Kaçın!

- Bir birimin diğerini alamayacağını anladığınızda üstelemeyin. Örneğin Ravaner Brood bir tabur askeri yıkabilmesine rağmen Dreadnought bu arkadaşı mangal yapıyor. Hâlbuki iki tane Zoanthrope, Focused Warp Blast atsa eriyip gidecek gariban.

- Bir power node'u ele geçirdiğimiz-





1- Mek'le anahtar noktalara savunma bataryası kurarak T1 birimleri uzak tutabilirsiniz.

2- Lictor, Scything Talons'ıyla ön saflarda iyi iş yapıyor.



1- Deaf Dread ve Zoanthrope mücadelesinin sonucunu aralarındaki mesafe belirliyor.

2- Hive Tyrant synapse etkisiyle birlikte geliyor.





de üzerindeki binalardan faydalanabiliyoruz, rakip kurmuş olsa bile.

- 1v1 oynuyorsanız başlangıçta VP yerine PN ve RP'ye ağırlık vermeniz faydalı olacaktır. Ekonomik açıdan güçlü olmayan rakip elbette VP'leri teslim edecektir. Bunun dışında PN'leri RP'den önce almanız, sayılarının daha az ve kendilerinin daha hayati olmasıyla tavsiye edilebilir.

- Birimleriniz korunaklı bir mevzide daha az hasar alırken, kabak gibi ortada kalırlarsa son kurşuna kadar yiyorlar. Bu nedenle birimleri götüreceğiniz yerde fare imlecinin mümkün mertebe yeşil bölgeleri göstermesine dikkat etmeli. Yeşil yoksa en azından sarı. Bu bölgeler genelde duvar, hasar görmüş araçlar ve kalın bitki örtüsü arkası oluyor. Tabii oyun motoru sağ olsun, arazi hasar almaya meyilli olduğundan yeşil yeşil diye takıldığınız duvarın üzerinize yıkılıp kabak pozisyonuna geri dönmeniz olası. Kulağa basit gibi geliyor ama ortalık karıştığında birimleri doğru konumlandırmayı az kişi becerebiliyor.

SPACE MARINES

- Force Commander, Scout ve yanına iki adet Tactical Marine (önce sergeant sonra plasma upgrade'iyle) en sık karşılaştığım T1 temizleme takımı oldu.
- Lictor'ları görmek için sergeant upgrade'i kullanılabilir. Canınızı sıkan Lictor'a karşı Plasma Devastator yerine Scout (shotgun) ve Tactical Marine (flamer) deneyin. Üzerinize Warrior Brood'larla geliyorsa Force Commander (battle cry/hammer) ve Plasma Devastator kullanabilirsiniz.
- Oyunun başında üstünüze Hive Tyrant'la geliyorsa Heavy Bolter Devastator'la delik deşik edebilirsiniz. Tabii Devastator'u koruyacak birini koymak şartıyla.
- Apothecary betaya göre zayıflamış olsa da iyi kullanabilenlerin Scout (shotgun) ve Tactical Marine ile iyi işler yaptığına şahit oldum.
- Assault Marine ve Know No Fear yakın menzilde de iyi iş çıkarır. Rakip Ripper'larla etrafını sarmaya çalışırsa Razorback ile püskürtün.
- Techmarine'e karşı mücadele ediyorsanız, yeterince güçlenmeden önce kendisini bol bol öldürmeniz faydalı olacaktır. Savunma kuleleri pahalı olduğundan daha erken safhalarda canını sıkmalı.

ELDAR

- Menzilli birimlerin çokluğu nedeniyle Farseer veya Warlock (warp throw ile) öneririm. Farseer'la oynarken guide kullanarak 10 sn.liğine hasarınızı %30 artırabilirsiniz. Özellikle Doom'la tercih ediliyor.
- Wraithlord ve onu koruyan Ranger takımı iyi iş yapabilir. Yanlarında genelde Farseer tercih ediliyor. Ranger'ın suppression'ı üstüne Guardian'ın grenade'i iyi gider. Bu yöntem özellikle orkları çok üzüyor. Tabii rakip Tyranid'se suppression'a dayanıklı Warrior Brood'larla Ranger'ın kafasını elinize verebilir.
- Seer council gibi bir birimin retreat edebildiğini biliyor muydunuz?
- Rakip araçlarına karşı ilaç Brightlance'li Wraithlord'dur.
- Eldritch Storm'un fiyat/performansı çok iyi. Faydalanın.
- Banshee'ler yamadan önce araçlara karşı etkiliydi. Evet, yamadan önce.
- Fleet of Foot ile ateş gücünüz 10sn düşecek ama hareket hızı artacaktır. Kaçarken ve yavaş birimleri peşinize takıp menzilli birimlerle keserken ideal.
- Carnifex'e karşı üzerinde Guide (Farseer) bulunan D-cannon takımı kullanılabilir. Elinizde Fire Prism varsa işiniz kolaylaşır. Ya da Warlock'un üzerine çekerek yine D-cannon'larla alabilirsiniz.

ORK

- Mekboy'un Waaagh sancağını sıkı çarpışmalar olan yerlere dikmekten çekinmeyin. Karşılığını veriyor.
- Ork, gücünü kalabalıktan alır. Takımınızı pek dağıtmamaya çalışın. Tyranid'e karşı orklarla oynarken Warboss + nob upgrade'li slugga + stikkbomba üçlüsünün başarılı olduğuna birden fazla kez şahit oldum. Warboss'u korurken el bombası ve tankbusta'dan faydalanabilirsiniz. Stomp'u geri çekilmeden önceye saklarsanız iyi olur. Carnifex'e karşı looted tank ve tankbusta kullanılabilir. Ne kadar uzaktan saldırırsanız o kadar iyi. Bu örnekte Carnifex sizinse, Venom Cannon işinizi görecektir. Ripper'ların etrafınızı sarmasına gıcık oluyorsanız burna'lı slugga ile kızartabilirsiniz.
- Kommando'yla oynamak istiyorsanız shotgun eklentisi iyi olacaktır.

TYRANID

- Tyranid'in Carnifex'i çok yavaş ama özellikle son beta yamalarından sonra çok da güçlü.
- Tyranid aynı iradeyi paylaşan tek bir zihin ve vücuttur. Bu mantık DoW 2'ye Synapse adı verilen bir sistemle aktarılmış. Buna göre Synapse etkisindeki birimlerin hasar ve sağlık yenileme oranları artar. Birimlerin üzerindeki yeşil auradan anlaşılabilen bu bonus Hive Tyrant, Ravener Alpha (synapse aura ile) ve çeşitli birim eklentileriyle geliyor.
- Venom cannon yüksek menzilli hasarın yanı sıra Termagaunt'a knockback kazandırır. KB yiyen birime Spore Mine yüksek hasar verir.
- Zoanthrope synapse'ı yakınındakileri iyileştirir.
- Lictor'u iyi kullanabilen rakibini öttürür. Toxin Sac ve Loner ile güzel bir vur-kaç elemanı, Scything Talons ve Menacing Visage'la da Warrior'ların yanında iyi iş yapar.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

TAKIMDAYKEN "BEN" DİYENİ KUÇULAR ISIRSIN MI? -KAAN ALKIN

World at War, ofisin kapısından girdiğinden beri sistemimde kurulu. Halen de oynamaya devam ediyorum. Düzgün yerli sunucu sıkıntısı çekmeye devam ederken, kısmen de olsa toparlanmaya başlayan yurtdışı internet çıkışımız sayesinde yabancı sunucularda da dilediğim gibi çarpışabiliyorum. Özellikle Almanya sunucularında stabil ve düzgün ping aldığımı belirtmeliyim. Pingim biraz yüksek olsa bile küfürsüz, hilesiz ve sorunsuz bir oyun deneyimi sunmaları bu sunucuları tercih etmeme neden oluyor.

Yabancı sunucuların en cazip yanı, ne oyun sırasında hile yapanlara ne de hileyle rütbe sisteminin canına okumuş oyunculara rastlıyor oluşunuz. Hatta yeri gelmişken ilk tavsiyemi de yapayım: Ucuz numaraların cazibesine kapılıp kolay yolu seçmeyin, oyuna er olarak başlayın ve "challenge"ları bir bir göğüsleyin. Kendi tarzınıza uygun silahları belirlemek, daha da önemlisi perk seçip stilinize en uygun sınıfı yaratmak için şart. Hazır sınıflar ve sizin hazırlayacaklarınız haliyle her haritada iş görmüyor. World at War'da Free-for-All modu bir hayli anlamsız olduğundan, aslolan nasıl bir takım oyunu kurduğumuz. Dolayısıyla ben de bunlardan bahsedeceğim.

ÖLMEDEN ÖLDÜRMEK

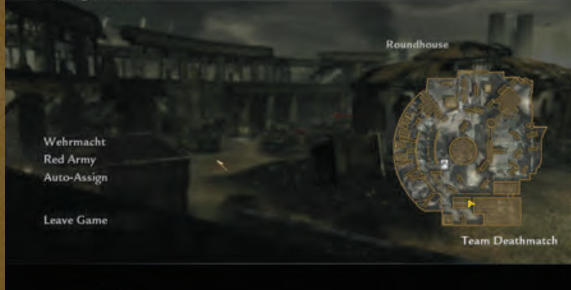
Üst üste 3 düşman öldürdüğünüzde Recon Plane, 5 düşman öldürdüğünüzde Artillery, 7 düşman öldürdüğünüzdeyse köpekleri kullanabiliyorsunuz. Recon'u hemen kullanmayıp dördüncü düşmanı öldürdüğünüzde kullanmaya çalışın. Böylece Artillery'i kullanacağınız zaman düşmanların nerede olduğunu bileceksiniz. Artillery için hedef belirlerken düşmanın tam olarak bulunduğu noktaya değil, yüklendikleri bölgeye doğru ateş etmeniz daha çok düşman temizlemenizi sağlayacaktır. Çok alakasız bir hedef seçmediyseniz top atışı başladıktan bir iki saniye sonra köpekler de hazır olacak. Kuçularınızı top atışı sona ermeden bir iki saniye önce kullanmaya çalışın. Örneğin beş düşman öldürdünüz ve Artillery aldınız. Eğer kullanmadan iki kişi daha öldürürseniz, köpekler gelecek ve Artillery'yi boşa harcamış olacaksınız. O yüzden turşusunu kurmaya kalkmayın.

MARTYRDOM CANANDIR

Öldüğünüzde bir el bombası bırakmanızı sağlayan perk, özellikle elinizde bouncing betty'yle kalabalık ortamlara yaptığınız intihar saldırılarında yanınızda daha fazla düşman götürmenize imkân tanıyacaktır. Hardcore, yani HUD, crosshair, el bombası ikazı vb. özelliklerin kapalı olduğu sunucularda etkili bir perk.

HARİTA BİLGİSİ

Her çok oyunculu oyunda olduğu gibi CoD'da da harita bilgisi son derece önemli. Haritanın tamamını avucunuzun içi gibi bilmeseniz bile, kilit noktaları ve spawn döngüsünü mutlaka öğrenin. Düşmanı bir noktadan sildiğinizde ne taraftan gelmeye başlayacaklarını bilmek hem daha fazla frag getirecektir, hem de direnişle karşılaşan düşmanın tek bir yumruk halinde bastırmasına engel olacaktır.



Düşmanlarınızı gafil avlamak her zaman hayrınıza olacaktır. Bouncing Betty mayınlarını özellikle sadece iki girişi olan alanlara, her iki girişe yerleştirin ve derhal bölgeden uzaklaşın. İki kapı ağzına betty'leri bırakıp arada takılırsanız kesinlikle daha seri ölürsünüz. Bir köşeyi hızlı bir şekilde dönüp temizleyemeyeceğiniz kadar düşmanla karşı karşıya kalırsanız hemen betty'ye davranın. Fünyeyi çektikten sonra vurulsanız bile betty patlayacak ve etki alanındaki herkesi sizinle birlikte tahtalı köye götürecektir.



FARKLI OLMAK HER ZAMAN KÖTÜ DEĞİLDİR

Farklı şeyler denemekten çekinmeyin. M1897 Trench Gun ya da Dual Barrel Shotgun'alıp Extreme Conditioning perk'üyle kullanın. Shotgun'lar kısa menzilde oldukça etkili ve her düşmanı tek atışta saf dışı bırakabilir. Extreme Conditioning sayesinde daha uzun deparlar atabilir ve haritada çok daha hızlı hareket edebilirsiniz. Dome gibi dar alanlarda etkili olsa da, seri atış yapan silahlar daha başarılı olmanızı sağlayacaktır. Makin, Roundhouse, Hangar gibi keskin nişancıların ve uzun menzilli silahların daha çok görüldüğü haritalardaysa, hızlı hareket ederek hayatta kalmanıza ve çatışmaya uzaktan katılmayı seven düşmanlarınızı gafil avlamanıza imkân tanıyacaktır. Bu silahlarla ciddi anlamda çok iyi bir nişancı olmanıza da gerek yok zaten. Yeter ki sürekli hareket halinde olun.





WORLD AT WAR SUNUCULARI

CALL OF DUTY WORLD AT WAR	
Sunucu	**IP Adresi**
DTK Deutschland	62.75.219.38:28960
DTK Deutschland	62.75.219.38:28961
DTK Deutschland Hardcore	62.75.219.38:28962
DTK Deutschland Hardcore	62.75.219.38:28963
DeutschMaschineHardcore 1	78.143.24.33:28960
CGOTY.COM Türkiye TDM	212.68.54.69:29010
CGOTY.COM Türkiye HC FFA	212.68.54.69:28960
CGOTY.COM Türkiye SD	212.68.54.69:29000

CRYSIS WARS

HADİ CİP PATLATALIM -KAAN ALKIN

Crysis Warhead elimize geçtiğinde bizi en çok şaşırtan şey Crysis Wars oldu. MyCrysis projesinden, Tuğbek sağ olsun uzunca bir süredir haberdardık. Ancak ikinci bir DVD'de Crysis Wars'la karşılaşacağımızı bilmiyorduk. Karşılaştık, iyi de oldu.

İyi olmayan kısmı Gamespy Comrade'le geliyor olmasıydı. IGN ve GameSpy evliliğinin sorunlu çocuğu gibi geliyor bu yazılım bana. Bu yüzden kullanmamayı tercih ediyorum. Crysis Wars sunucuları konusunda iki büyük sorun var. Birincisi yerli sunucu yok. Game Tracker'dan zorladığınızda karşınıza sadece tek bir Türk sunucusu çıkıyor: Cryturk.com sunucusu (94.75.230.188:64100). Ortalama 70 ping veren sunucunun sorunuysa, sadece sunucunun sahibi olan klanın kendi yaptığı haritaların oynanıyor olması. Buna karşılık Türk oyunculara sıklıkla rastlayabileceğiniz Avrupa sunucuları da var, Lotusclan.com (85.214.39.9:64100) da bunlardan biri.

Crysis Wars oynamak için yabancı sunuculara yönelmek şart gibi görünüyor. Şahsen Rus sunucularını tercih ettiğimi söylemeliyim. Sunucuların doluluk oranlarına baktığımda ilgimi çeken bir durumsa oyunu en çok, çıktığında tu kaka diyen Amerikalıların oynuyor olması. İlginç gerçekten.

ALMA MAZLUMUN AHINI

Crysis, sistemi online olmadan da zorlayabilen bir oyun. Eh, onlarca oyuncunun da işin içine girmesiyle multiplayer'ın iyiden iyiye kastığını tahmin edersiniz. Bu yüzden güzel grafik sevdasından hemen vazgeçip daha oyuna girmeden ayarları iyice düşürün derim. Ayarları aşağı çektiğiniz halde sisteminiz kasılmaya devam ediyorsa, eğlenmek için özellikle koruma görevi üstlenmenizi öneririm. Hiç çatışmalarla uğraşmayın. Power Struggle'da başarıya giden yol, noktaları mümkün olduğu kadar çabuk ele geçirip gerekli teknolojiyi geliştirene kadar elde tutabilmek zaten.

Gelelim genel taktiklere… Hemen sığınakları ele geçirmekle işe başlayın ve biraz puan toplayın. Puanlarınızı silahlara harcamak yerine patlayıcılara yatırarak hem takımınıza daha yararlı olabilir hem de daha fazla frag alabilirsiniz. Sığınakların ya da prototipin girişine birkaç tane mayın bırakın. Mayınların çevresine de bir iki tane C4. C4'leri patlatmanıza gerek yok, mayına biri bastığı zaman çevredeki her şeyi dağıtacak kudrette topluca patlar onlar.

Aracınızın üstüne bolca C4 yapıştırıp düşmanın ortasına sürmek ve patlatmak da başka bir eğlence kaynağı olacaktır. Düşman üssünde başınız beladaysa pelerin modunda araçlardan birine binin ve kıpırdamadan durun. Dikkatli bakınca rahatça seçilebiliyor olsanız bile, çatışmanın gazıyla genellikle göremiyor rakipleriniz sizi. Arabanın önünde siper alan düşmanı keyifle ezebilirsiniz ayrıca.

KESKİN NİŞANCI KÜPÜNE ZARAR

Havanın karanlık olduğu durumlarda keskin nişancıları ve keskin nişancıyken de hedeflerinizi seçmek bir hayli zor olabiliyor. Hem gece görüş gözlüğü hem de dürbün alırsanız işiniz çok daha kolay olacaktır. Oyuncuların büyük kısmı bu iki aracı pek kullanmıyor. Az ya da çok, ne varsa lehimize kullanmalıyız.

İlk Vtol tamamlandıktan sonra aracı takım arkadaşlarınızı sığınaklara ve hedeflere hızlı bir şekilde taşımak için kullanmaya gayret edin. Vtol'le çatışmalardan uzak durmak ve hızlı bir şekilde noktaları ele geçirmek için kullanmak her zaman daha akıllıcadır. Düşman nuke'la üssünüze doğru koştururken nasıl yetişip durduracağım diye düşünmek zorunda da kalmazsınız.


Bu sığınakta tek taktik var: Gireni temizle.





1- Tanklarınıza iyi bakın zira üzerinize zimmetliler.

2- Ne kadar sıkı bir nişancısınız? Gösterin.

OYUNBOZAN

BU HİLELERE ERİŞİM MAHKEME KARARIYLA ENGELLENMİŞTİR! (YALAN)



PC

BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Nakumura Firehawk GP yarışması için: Tüm Burning/Midnight yarışlarını tamamlayın.
Nakumura FV1100-TI: 19 tane Burning/Midnight yarışı tamamlayın.
Carbon Hydros Custom aracı için: Tüm Showtime Road Rules'u tamamlayın.
Carbon Ikusa GT aracı için: Tüm Time Road Rules'u tamamlayın.
Rossolini Tempesta: A Class ehliyet alın.
Carson Fastback: B Class ehliyet alın.
Nakamura SI-7: C Class ehliyet alın.
Hunter Mesquite: D Class ehliyet alın.
Carson GT Consept: Burnout Driving ehliyeti alın.
Jansen Carbon X12: Tüm Superjumps yerlerinden atlayın (50 adet).
Montgomery Carbon Hawker: Tüm billboard'ları kırın (120 adet).
Kriger Carbon Uberschall 8: Online Challanges'ın iki serisini tamamlayın.
A ehliyeti için 26 tane etkinliği tamamlamalısınız.
B: 16, **Burnout Paradise**: 45, **C**: 7, **D**: 2, **Elite**: 110

LINE RIDER 2: UNBOUND

Bailey karakteri için: 20 simge toplayın.
Chaz: 150 simge toplayın.
Classic Bosh: 260 simge toplayın.

MIRROR'S EDGE

Third Person (üçüncü şahıs) kamerasından oyunu oynamak için:
C:\Documents\EA Games\Mirror's Edge\TdGame\Config dizinine gidin.
TDInput dosyasını açın. **Bindings=(Name="F5"** satırını bulun ve üstüne **Bindings=(Name="F4", Command="FreeFlightCamera",Control=False ,Shift=False,Alt=False)** yazın. Oyunu çalıştırın ve **F4** tuşuna basarak kameranızı değiştirin.

DEFENSE GRID: THE AWAKENING

Tüm bölümleri açmak için ana menüde **=enzyme** yazın.

THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

Dekoratif binaları açabilmek için, aşağıdaki kodları Option altında girmelisiniz.
1703848010: Family Statue'yu açar.
0025722953: Büyük çadırı açar.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

Microsoft Gamerscore'a yansıyacak bazı achievement'lar…
There is only war (25 puan): 500 düşman hedefini ele geçirin.
Allies to the Chapter (25 puan): Co-op'ta 15 görev bitirin.
Master of the Apothecarion (30 puan): Online oyun sırasında (ranked) takım arkadaşlarınızı 50 kez diriltin.
Hero of the Imperium (25 puan): Campaign Score olarak 30.000'e ulaşın (Single Player'da ve host olunan Co-Op'tan kazanılabilinir).
Rush'em (10 puan): Bir görevi beş dakikanın altında bitirin.
Win the War (40 puan): Campaign'i Captain zorluk seviyesinde bitirin.

LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Rise of Sauron senaryosu için tüm War of the Ring görevlerini tamamlayın.
Legendery zorluk seviyesi için War of the Ring ve Rise of Sauron zorluk seviyelerini tamamlamalısınız.
ÖZEL YETENEKLER: Aaron: Strong Attack tuşuna beş saniye kadar basılı tutun, ardından da Weak Attack tuşuna Strong Attack tuşuna hâlâ basarken, basın.
Eowyn: Weak Attack tuşuna bastıktan sonra Jump tuşuna basın.
Legolas: Weak Attack tuşuna beş saniye kadar basılı tutun. Sonra Jump tuşuna, Weak Attack tuşuna basılı tutarken tıklayın.
Sağlık gücünü yenileme: Change Class yerine Scout, Archer veya Warrior olarak gidip Mage'i seçin, enerjinizi doldurun. Sonra tekrardan eski sınıfınızı seçebilirsiniz.
Not: İpuçları oyunun XBox 360 versiyonu için de geçerlidir.

SAINTS ROW 2

Hileleri oyundaki cep telefonuna girmeniz gerekiyor. Girdikten sonra Cheats Menu'den açtığınız hileyi aktifleştirmeniz lazım. Her hile başında # işaretini koymayı da unutmayın.
Gangster ünü ekler: **35**
Polis ünü ekler: **4**
Tam sağlık**: 1**
1000$ verir: **2274666399**
Heaven bound: **12**
Devleşir: **200**
Sınırsız cephane: **11**
Sınırsız koşma gücü: **6**
Kolay kırılan kemikler: **3**
Asla ölmez: **36**
Polis ününü kapatır: **50**
Gangster ününü kapatır: **51**
Kıçının üstüne düşer: **5**
Aracı tamir eder: **1056**
Sınırsız şarjör: **9**

(Silahlar) 12 Gauge: **920**
44 Shepard: **921**
AR200: **922**
AR50 Launcher: **924**
Elektrikli testere: **927**
Alev makinesi: **929**
K6 Krukov: **935**
Minigun: **939**
RPG: **946**
RPG annihilator: **947**



Samuray kılıcı: **948**
Tire Iron: **955**
XS-2: **958**

(Özel hileler) Sarhoş insanlar: **15**
Saldırgan araçlar: **16**
Düşük yer çekimi: **18**
Yaya savaşı: **20**
Süper patlamalar: **7**

(Hava durumu hileleri)
Gökyüzünü temizler: **78669**
Sağanak yağmur: **78666**
Az yağmur yağar: **78668**
Bulutlu hava: **78665**
Wrath of God (deneyin görün): **666**

(Araç hileleri) Ambulans: **1040**
Atlasbreaker: **1042**
Backhoe: **1045**
Baron: **1047**
Bear: **1048**
Bulldog:**1050**
Bulldozer: **1051**
Compton: **1052**
FBI: **1054**
Hollywood: **1057**
Kenshin: **802**
Melbourne: **803**
Oring: **1063**
Sandstorm: **805**
Taxi:**1074**
Titan: **1076**
Tornado: **713**
Venom classic: **1079**
Wolverine: **714**
Zenith: **1081**
UFO: **728237**
Gyro Daddy Helicopter: **4976**
Peewee Mini-bike: **7266837**
(Bazı işlerin hileleri) Airport: **5553597**
Big Willy's Cab: **8198415**
Cocks: **5552626**
Cycles: **5552453**
Emergency: **911**
Giftshop: **5557577**
Leather and Lace: **5552662**
Police: **5557973**
Ship It: **5557447**
TNA Taxis: **4558008**
Ultor Security: **411**
NOT: Hileler oyunun XBox 360 versiyonu için de geçerlidir.

PS3

RESISTANCE 2

Gold ve Platinum trophy'ler.
Killing Machine (Gold): Online Competitive Multiplayer'da 10.000 kills yapmalısınız.
Specter Intel (Gold): Cooperative Campaign modunda tüm Intel'leri toplamalısınız.
R.I.P. Jordan Shepherd (Gold): Single Player Campaign modunda Daedalus'u yenip modu tamamlamalısınız.
OMGWTFBBQ (Gold): Single Player Campaign modunu superhuman zorluk seviyesinde bitirmelisiniz.
Platinum Trophy (Platinum): Oyundaki tüm Bronze, Gold ve Platinum trophy'leri almalısınız.
Superhuman zorluk seviyesi: Oyunu Diffucult seviyesinde bitirmelisiniz.
Bölümleri tersten oynayabilmek: Üç Silver Trophy'yi almalısınız.
Süper hibrit silahlar: Beş Silver Trophy almalısınız.

STREET FIGHTER 4

Sakura'yı seçebilmek için: Arcade modu Ryu ile bitirmelisiniz.
Dan : Arcade modu Sakura'yla bitirmelisiniz.
Cammy: Arcade modu Crimson Viper'la bitirmelisiniz.
Fei Long: Arcade modu Abel'le bitirmelisiniz.
Gen: Arcade modu Chun-Li ile bitirmelisiniz.
Rose: Arcade modu M.Bison'la bitirmelisiniz.
Akuma / Gouken: Sakura, Dan, Cammy, Fei Long, Gen ve Rose'u açın ve ona karşı arcade moda dövüşün. Bunun için de en az 2 Perfect ve 2 Ultra Finish almalısınız. Eğer 2 Perfect ve 3 Ultra Finish yaparsanız da Gouken'le dövüşürsünüz.
Seth: Açılabilir tüm karakterleri açmalısınız öncelikle. Gouken'le Arcade modda başlayın. En az 2 Ultra Combo ve 2 Perfect elde edin. Oyunun sonunda karşınıza Gouken çıkacak. Onu da yendiğiniz de Seth sizindir.
NOT: İpuçları oyunun XBox 360 versiyonu için de geçerlidir.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Kilroy detektörü: Oyun içinde bir Kilroy yakınınızdayken sizi haberdar eder. Hile menüsüne **4V35JZHQD6** yazmalısınız.
Authenic zorluk seviyesi: Bu zorluk seviyesini açmak için herhangi bir zorluk seviyesinde bitirmeniz gerekiyor.
Tüm arama raporları için hile ekranına **0ZNDRBICRA** yazmalısınız.
Yeni Multiplayer karakterleri için hile ekranına **HI9WTPXSUK** yazmalısınız.
Tüm story modu bölümleri için hile ekranına **GIMMECHAPTERS** yazmalısınız.

XBOX 360

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Hilelerin aktif hale gelmesi için önce oyununuzun yamasını indirip kurmuş olmanız gerekiyor. Daha sonra oyun içinde PDA'ınızı çıkarıp şu Bumper tuşlarına basmalısınız**: Sol, Sağ, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sol, Sağ, Sağ, Sağ, Sol**. Böylece Cheat Mode açılacak. Hileleri buradan girebilirsiniz.

Nükleer dahil tüm hava saldırıları: **Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı.**

ORGANİZE SANAYİ



ÇIKIŞ YOK

Paydos zili çaldı mı kimsecikler kalmıyor buralarda. Organize Sanayi çalışanları ortamı öyle hızlı terk ediyorlar ki bir iki dakika içinde sessizliğe gömülüyor tüm çarklar. Kimse ayak basmamış atölyeye sanki. Bir elinde üstüpü, diğer elindeki yağları ovuştururken buluyorsun kendini gün batımına bakarken boş gözlerle. Bir de niye herkesler gittiği halde hıyar gibi burada dikildiğimi bilsem...

Kendi halinde bir ustayken karambolde Organize Sanayi'nin ta kendisi mi oldum ne? Köşede duran alet dolabı ya da karşı duvardaki anahtar askısı mıyım yoksa? Tornaya, frezeye, vargele bakıyorum, cık, bunlar da değilim. Yağ lekelerinin çıkmayacağını bile bile ovuşturuyorum elimi hâlâ. Bir süreliğine yağ lekesiyim sanırım. O da geçer. Olgay'ı da göremedim bu ay. İki lak lak eder kafa dağıtırdık işten güçten bunalınca. Bir çay demlesem? İyi oldu, bir de sallanan sandalye alayım kendime. Ooh iyice ihtiyar modu...

Şaka değil ekran kartlarıyla falan konuşmaya başladım artık. İyiler hoşlar da iki çift laf etmiyorlar karşılığında. Bir söz söylenir, muhabbetin karşılığı ödenir. Daha yapamadılar mı bunun konuşanını, halden anlayanını yahu?

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları

Neural Impulse Actuator

Sonunda Türkiye'de

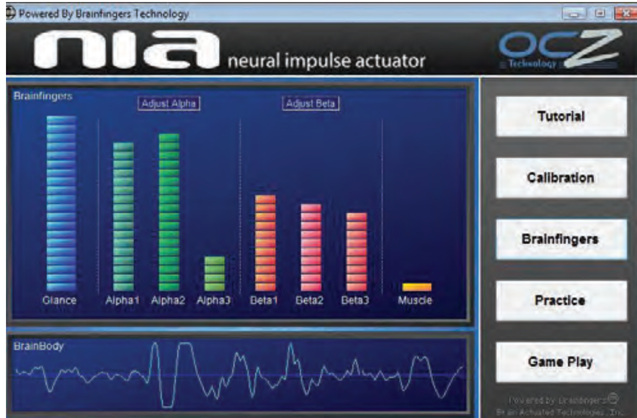


AKIL OYUNLARI BAŞLASIN

Ağustos 2008 sayımızın Organize Sanayi sayfalarını hazırlarken, o ay incelediğim en önemli üründü benim için NIA. Klavye ve fareyle ilişkim bozulacaktı belki ama buna değecekti. NIA, misafirimiz olduğu günden ofisi terk ettiği ana kadar beni meşgul etmeyi sürdürdü. Beyin dalgalarımı, yüz kaslarımı ve göz hareketlerimi oyunlarda hoplayıp zıplamak, ateş etmek vb. için kullanmanın zevki bambaşkaydı. Meşguliyet sadece ürüne ısınma ve kendimi eğitme sürecimden kaynaklanmıyordu. Birçok okuyucu, ürünü nasıl edinebilecekleriyle ilgili onlarca e-mail gönderiyordu. Dünyada piyasaya çıkışından hemen sonra yurdumuzda da satışa sunulacak olan ürün büyük bir engele takıldı kaldı: TC Gümrüğü. NIA'nın ne olduğunu anlamakta zorlanan gümrüğümüz ve çıkardıkları türlü gereksiz sorun yüzünden olay yılan hikâyesine dönüverdi.

Ama geçti. Bu acılı günler sona erdi. NIA sonunda resmi olarak piyasaya sunuldu. Kendisi, OCZ satış noktalarında ve www.akortek.com adresinde kullanıcılarını bekliyor. Açıklanan Türkiye satış fiyatıysa 199$ + KDV. Sonunda NIA'ya kavuştuğumuza göre söylenecek pek fazla bir şey yok. Yüz ve göz hareketlerine kısa zamanda alışacağınızı ancak beyin dalgalarınıza hükmetmeyi öğrenmek için uzun süre pratik yapmanız gerektiğini unutmayın. Her şeyin başı sabır. Hayırlı uğurlu olsun, Allah tüm oyungezerlere zihin açıklığı versin, amin.





OYUNGEZER TEST SiSTEMi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 7300, Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650
ANAKART:	Asus Formula Maximus Special Edition, Asus Formula Rampage, Asus P5Q
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT SÜRÜCÜ:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW



Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr











Lenovo ThinkVision 2440p

BİR DE HDMI'IN YOLUNU BULABİLSE

Bu ay Aralık sayımıza biraz fazla gönderme yapacağım, hazır olun. Nasıl bir aymış yahu hayret, incelemedik ürün bırakmamışız. Lenovo ThinkVision 2440x de o ürünlerden biri olmuş. Hani şu piyasaya ilk çıkan LED geri aydınlatmalı monitör olmasıyla meşhur Lenovo'dan bahsediyorum. Bu ay Organize Sanayi atölyesinin konuğu olan Lenovo ThinkVision 2440p'yle arasındaki tek fark da bu zaten.

Lenovo ThinkVision 2440p'yi bir bakışta 2440x'ten ayırt etmenize imkân yok. Aynı sade ve keskin tasarım, dalgalı kontrol tuşları, ürünün sol panelinde USB girişleri ve yarım daire ayağıyla adeta kafanızı karış⁺ rmak için dikiliyor karşınızda. Asıl farkı başına oturup kullanmaya başladığınızda görüyorsunuz. Geri aydınlatma alışkanlıklarımıza daha uygun olduğundan kullanırken daha az yabancılık çekiyorsunuz. 2440x'in aslında renk ve genel görüntü kalitesini olumlu yönde etkileyen ancak farklı renklere sahip zeminler arasında sıkça geçiş yapĀğımızdan bizi fazlasıyla rahatsız eden o selektör etkisi bu üründe yok. 5ms gecikme süresi, 1000:1 kontrast oranı ve 1920x1200 çözünürlüğüyle hem oyunlarda hem de video izlerken gayet yüksek bir performans sergileyerek HD keyfini sürmemize imkân veriyor. Fakat bir HDMI girişi arayan gözlerimiz yine yollarda kalıyor. Yani konsollarımızı bu Lenovo ürünüyle de tanış⁺ ramıyoruz.

Lenovo ThinkVision 2440p'nin de güç tüketimi konusunda eli oldukça sıkı. 35W'la işini görebilirken, bekleme konumunda sadece 1W güç tüketiyor. Yeşil ürünlerden üretilen 2440p, Lenovo'nun çevre dostu çizgisini devam eŮ riyor. Performansından ve çevreciliğinden fazlasıyla memnun kaldığımız ThinkVision, 24" monitörler arasında iyi bir alternatif olarak kendine yer bulmaya çalışıyor.

2440p'nin başarısına gölge düşüren iki sorun var. Bunlardan ilki, HDMI girişinin bulunmaması nedeniyle konsol sahibi kullanıcılar tarafından direkt olarak elenmeye mahkûm olması. Bir diğer problemse ürünün fiyatı. Bir süredir alacağım diye kafamı taktığım Samsung T240HD modelini 480$'a bulabiliyorken ve T240 modelinin fiyatları 370$ civarında seyrederken Lenovo ThinkVision'ın bu fiyat aralığında pek şansı yok. Kalitesi ve yüksek performansı maalesef durumu kurtarmaya yetmiyor.



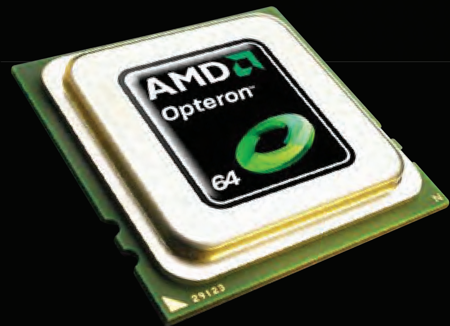
İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Yüksek görüntü kalitesi, çevre dostu
Eksiler: Fiyat yüksek, HDMI girişi yok
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Indeks www.index.com.tr
Fiyatı: 475$ + KDV

AMD İstanbul İşlemcisini Tanıttı

HAYIR, TÜRKLER DÜNYAYI ELE GEÇİRMEDİ

AMD geçtiğimiz günlerde İstanbul'un trafik problemini kökünden çözeceğini iddia ettiği işlemcisi İstanbul'u tanıttı, yerseniz tabii. İstanbul'un trafik sorununu çözmemiz için en az bir asır daha teknoloji yapmamız gerekiyor, orası kesin. AMD'yse sadece hızımıza hız katmak için çalışıyor. 2009'un ikinci yarısında piyasada göreceğimiz İstanbul işlemcisi (devlet dairesi gibi oldu ya da çay bahçesi) 45nm üretim teknolojisiyle üretiliyor. İstanbul işlemcisi iki, dört ve daha fazla soketli sistemler için mevcut tek 6 çekirdekli işlemci olacak. Yapılan tanıtımda 2 (toplam 8 çekirdek) ve 4 (toplam 24 çekirdek) işlemcili sunucular sergilendi. Opteron ailesinden olan İstanbul işlemcisi, mevcut Opteron işlemcileri destekleyen sistemlerle de uyumlu. 2009 yılında 6 çekirdekli işlemcileri piyasaya sunacak olan AMD'nin planında 2010'un ilk yarısında 12 çekirdekli işlemcileri kullanıcılarla buluşturmak var. Hadi bakalım, biz seni kurtaramadık ama sen bizi kurtaracaksın anlaşılan.





Western Digital My Passport



SENKRONİZASYON USTASI PASAPORT

Western Digital, My Passport ailesini genişletmeye devam ediyor. Böylece biz de, daha önceki sayılarımızda incelediğimiz ve beğendiğimiz taşınabilir disk çözümlerine bu ay iki yenisini ekliyoruz.

Organize Sanayi'yi bu ay iki My Passport ürünü birden ziyaret ediyor. Artık tek gelmekten korkuyorlar mı, nedir bilemiyoruz. Korkmaları içinde bir sebep yok hâlbuki. Her seferinde bir öncekinin neredeyse aynısı gibi dursalar da yeni özellikleriyle yine de her seferinde bizi şaşırtmayı başarıyorlar.

İncelememizin ilk konuğu My Passport Essential 250GB/Go modeli. My Passport çizgisinden çıkmayan ürünün tasarımında da bir değişiklik yok. Halen kapalı küçük bir defter görünümünde. Pembe çerçeveli, kırmızı renkli ürün Sanayi'nin ustalarını biraz bozsa da bolca renk seçeneği bulunuyor. Diğer konuğumuz My Passport Elite 320GB/Go'nun tasarımı da neredeyse birebir aynı. Tek farkı USB bağlantı noktası üzerinde bulunan ve kaydırarak kullandığımız kapak. Bu kapak sadece USB girişini hasarlara karşı korumuyor, ayrıca bu bölümdeki LED'ler ürünün kapasite ve aktivite durumunu da belirtiyor.

Kalite ve performans konusunda her iki disk de üstüne düşeni yaptığından söylenecek pek bir şey yok. Tasarım olarak da WD tutturduğu hoş ve şık çizgiyi devam ettiriyor. O yüzden, bunları geçip bu ay sizlere biraz da ürünle birlikte gelen yazılımlardan bahsetmek istiyorum. My Passport Essential ürünüyle birlikte WD Sync yazılımı geliyor. Elite paketindeyse WD Sync dışında, otomatik yedekleme ve MioNet Key yazılımları geliyor.

Başlarda çok ilgilenmediğimi itiraf etmeliyim bu yazılımlarla. MioNet Key yazılımı ürününüzü bağladığınız bilgisayardan, yazılımın kurulu olduğu bilgisayarlara istediğiniz yerden ulaşmanıza ve dosya transferi yapmanıza imkân tanıyor. Ancak benzer yazılımlarla aynı işi, hatta çok daha fazlasını yapmamız mümkün. Elite'la birlikte gelen otomatik yedekleme sistemi gayet başarılı. Zaten her taşınabilir diskin bu tür bir özelliği olmalı. Asıl ilgimi çekense uzun zamandır kurcalamadığım WD Sync yazılımı oldu. WD Sync tüm Outlook'umu, kişisel klasörlerimi, kendi belirlediğim klasörleri, Firefox yer imlerimi, resimlerimi ve tek tek belirlediğim her şeyi 128bit şifreleyerek My Passport Elite'ıma, evdeki bilgisayarıma taktığımda senkronize etmek üzere kopyaladı. Verilerimi yanımda taşıyabildiğim gibi, WD Sync üzerinden, bağladığım sisteme kopyalamadan ya da senkronize etmeden kullanabilmeme, postalarımı okumama izin verdi.

Artık donanım ve tasarım olarak daha ileri gidemiyorlar sanırım. Zaten bundan iyisi de can sağlığı. Giriş seviyesi kullanıcıların bile rahatlıkla kullanabileceği ve gayet güvenli veri taşıma-saklama çözümleri sunan ürünler, beğenimi bir kez daha kazandı diyebilirim. Hele ki benim gibi günaşırı veri taşıyorsanız ev ve iş arasında, daha iyisini bulmanız pek mümkün gibi görünmüyor.



Western Digital My Passport Essential

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 3 ★★★☆☆

Artılar: Ufak ve şık

Eksiler: Yok

Üretim: Western Digital www.wdc.com

İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Index www.index.com.tr, Kont www.kont.com.tr

Fiyatı: 104$ + KDV

Western Digital My Passport Elite

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 3 ★★★☆☆

Artılar: Yedekleme ve senkronizasyon becerileri

Eksiler: Yok

Üretim: Western Digital www.wdc.com

İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Index www.index.com.tr, Kont www.kont.com.tr

Fiyatı: 125$ + KDV

Sony HDR-XR500

HAFIZASI ZAYIF OLANLARA HD KAMERA

Her gün yeni bir özellik ekliyorlar kameralara. Bugün sıra Sony'deydi ve düşük ışık koşullarında bile yüksek görüntü kalitesini koruyabilen HDR-XR500'üyle çıktı ortaya. Fotoğraf çekmek konusunda güdük kalan video kameraların aksine HDR-XR500, 12.1 megapiksel. Ayrıca yüksek görüntü sabitleme ve yüz algılama özellikleri de sunuyor. Asıl ilginç özelliğiyse entegre GPS'i sayesinde çekilen görüntüye dünya üzerinde bulunduğunuz yeri işaretliyor olması. Elbette yararlı kullanım alanları olacaktır. Bizlerin durumundaysa kısa süreli hafıza kayıplarında nerede ve ne çektiğimizi hatırlamak için iyi olabilir.



Creative

Fatal1ty USB Gaming Headset HS-1000

JONATHAN'IN FENDİ SES KARTIMI YENDİ

Yıl 2008, aylardan Nisan. Oyungezer 6'ncı sayısında Creative Fatal1ty Gaming Headset, Organize Sanayi'ye konuk olur. Organize Sanayi'nin gittikçe daha zor beğenen ustaları Fatal1ty'i bir türlü beğenmek bilmez. Hatırladınız mı? Tahmin etmiştim. Neyse efendim, Creative ve Jonathan "Fatal1ty" Wendel oturmuşlar, yahu bu adamlara bu kulaklığı nasıl beğendiririz diye kafa patlatmışlar. Yeni bir ürün ve umutla karşımıza HS-1000'ini çıkarıyorlar. Yıl 2009, aylardan Mart. İkinci deneme başlıyor.

Genel tasarımı ilk versiyonuyla hemen hemen aynı olsa da aslında Fatal1ty bir hayli geliştirmiş kendisini. İlk ürünün başımızı sıkı sıkı tutabilmesine karşın, mengene etkisinin kulaklarımız etrafında hendekler açılmasına neden olduğundan şikâyet etmiştik. Creative hem kulaklıklarda hem de tacın altında başımıza temas eden bölümdeki yastıkları değiştirmiş. Ürünü daha konforlu hale getirirken, tacın tasarımını da ufaktan değiştirmiş. Başımıza tam oturmak yerine, daha geniş bir yay halinde tasarlanan taç, sadece üç noktadan temas ederek eskisine oranla daha yumuşak ancak halen sapasağlam sarıyor başımızı. Ürün üstünde yine söküp takabildiğimiz esnek bir mikrofon kullanılıyor. Ayrıca ürünün kablosu üzerinde ses ayarı ve mikrofon açma kapama tuşları yer alıyor. Tuşların arka tarafına kırmızı bir LED yerleştirilmiş. Mikrofon açıkken sürekli yanan bu LED, mikrofonu sessize aldığınızda yanıp sönüyor. Bizi bilgilendirmek amacıyla orada olması güzel. Ancak biraz daha hızlı yanıp sönse iyi olurmuş. Oyun oynarken başınızı bir an çevirip baktığınızda ışığın sürekli yandığını sanmanız olası. Hoş değil.

Tasarım değişiklikleri biraz daha konforlu bir kullanım sunuyor ama ürünün daha önemli özelliği USB ses adaptörüne terfi etmesi. Yani ses kartına ihtiyaç duymadan kullanabiliyoruz artık Fatal1ty kulaklığımızı. Bunun çok büyük bir artısı, bir de ciddi bir eksisi var. İyi haber, ses kartına ihtiyaç duymayan kulaklığımızın tüm X-Fi teknolojilerini bünyesinde barındırması. Yani CMSS3D, X-Fi Crystalizer gibi özelliklerden, birkaç yüz dolarlık bir ses kartına ihtiyaç duymadan sonuna kadar yararlanabiliyoruz. Kulaklığımızla pozisyonel ses alabiliyoruz. Oyun, film ve müzik zevkimizi böylece katlıyoruz. Kötü haberse, bu özelliklerden gerçekten sonuna kadar yararlanmak istiyorsak sürücü ve yazılım kurmamız gerekmesi. "Tak ve sorunsuzca kullan" diyecek kadar sevmiyor Creative bizi maalesef.

Sonuçta yeni kulaklığımız, serinin bir önceki ürününden kesinlikle bir adım önde. Şimdilik Türkiye satış fiyatı belli değilse de bölgelere göre 60-100$ arasında değişen yurtdışı fiyatları az çok fikir veriyor. Ve şu gerçek ortaya çıkıyor: Kulaklık için 100$ harcamayı göze aldığımızda Fatal1ty'nin işi zor. Çünkü ona gelene kadar sırada başka marka ve modeller var. Ancak 60$ civarı bir fiyat, ürünün fiyat performans oranını inanılmaz yükseltecektir. Vergisidir, kur değeridir derken o fiyat yine yukarıya çıkar ama hani bir ihtimal… Çıkmadık candan ümit kesilmez.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: - ☆☆☆☆☆
Artılar: Konforlu, X-Fi özellikleri
Eksiler: Sürücüsüz düzgün çalışmaması
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.multimedya.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: Belli değil



Panasonic SDR-SW21

BEN DAYANIKLI KAMERA

Oldukça standart bir video kamera olan Panasonic SDR-SW21, koca çocukların belki de en çok hoşuna gidecek oyuncaklardan biri. Video kamera sahibi olmak hoş ve eğlenceli bir durumdur. Hatıraları ölümsüzleştirmek, yapılan abartılı şakaları kaydetmek için iyidir, hoştur. Video kameramız diğer cihazlarımızın aksine her yere bizimle gelir, başımızdan geçen her şeyi bizimle deneyimler. Temiz tutmak, kullanmadık mı çantasına koymak, yağmurda korumak gerekir. Fakat Panasonic SDR-SW21 tüm zorlukları göğüsleyebilecek kudrete sahip bir ürün. 4 metreden düşürüp kullanmaya devam edebilirsiniz. Elinizde kamera olduğunu unutup yanlışlıkla 2 metreye kadar denize dalabilirsiniz. Tozlandığında ve kirlendiğinde temizlemeyi de unutmak serbest. Yere düşürdüğünüzde kapanan cihaza, yerden alıp hemen kullanmaya başlayabilesiniz diye bir de çabuk kayıt özelliği eklemişler. 0,6 saniyede açıp kayıt yapmaya başlayabilirsiniz. Piyasaya bir çıksa da incelerken azıcık işkence etsek şuna.



Creative Zen Mozaic 2GB

SONUNDA, BİR ZEN DAHA!

Organize Sanayi olarak atölyenin kapısından giren her ürüne eşit muamele etmek zorundayız muhakkak ama Creative Zen Stone'dan aylar sonra karşımda bir Zen daha görünce normalden biraz daha fazla sevindim. Creative Zen Mozaic'i hemen bastım bağrıma, ne yalan söyleyeyim. Neyse, tamam, itiraf ediyorum, discman'im bozulmuştu. Ev ofis arasında gidip gelirken müzik dinleyecek cihazım yoktu.

Mozaic, adını üstündeki mozaik tuşlarından alıyor. Kendisi, daha önce incelediğimiz Zen Stone'dan biraz daha iri. İri kelimesinin yarattığı abartılı havayı ortadan kaldırmak için söyleyebileceğimizse sadece 40gr olduğu. Bu minik ve hafif MP3 çalar üzerinde 128x160piksel, 1.8" bir OLED ekran bulunuyor. LCD'ye göre daha ucuz olan OLED kullanılmış olması gayet anlaşılır. Ürünün maliyetini ve dolayısıyla fiyatını makulleştiren bu özelliğinin bedeliyse kaliteden verdiğimiz ödün. Film ve resim görüntüleyebildiğimiz ekran zaten oldukça küçük, buna bir de görüntü kalitesindeki düşüş eklenince mecbur kalmadıkça ekranla göz göze gelmemeye çalışıyor insan. Piksel aralıkları yüksek olduğundan menüler de düşük kaliteden nasibini alıyor. Elbette menüler her şeye rağmen gayet okunaklı. Zen serisinin tamamında kullanılan menü sisteminden de vazgeçilmemiş.

Ürünü, yanında gelen standart USB kablosu yardımıyla bilgisayarımıza bağlayıp yine ürünle gelen Creative yazılımını kullanarak ya da direkt olarak MP3'lerimizle doldurmaya başlayabiliyoruz. 2GB kapasitesi sayesinde müzik arşivimizin hiç de fena olmayan bir kısmını cebe indirmiş oluyoruz. Mozaic'i dosya taşımak için kullanmak isterseniz, önce menüden bir bölümü taşınabilir saklama alanı olarak belirlemeniz gerekiyor. Bu arada, yaklaşık 40 saatlik pil ömrü oldukça yeterli.

Ses kalitesi ve kulak içine oturan kulaklıkları açısından da Mozaic gündelik ihtiyaçlara cevap veren bir müzik çalar. Gerçi üzerinde ayrıca mono bir hoparlör de yer alıyor ama oldukça yüksek ses vermesine rağmen, haliyle çok da iddialı bir hoparlör değil bu. Yine de hoş ekstra bir özellik. Radyo, ekolayzır ve ses kaydı gibi Zen standartlarının Mozaic'te de ıskalanmadığını gördüğüme ayrıca sevindim. Zen'in bu tasarımında rahatsız edici tek yan, mozaik tuşların sürekli sizinle savaş halindeymiş gibi bir hissiyat vermesi. Ama bu sert tuşlar, muhtemelen daha minik parmaklara sahip kullanıcıları daha az rahatsız edecektir. İlle de video izleyeceğim diye zorlamıyorsanız ürünün bundan başka ciddi bir eksisi yok. Hoş görünen, asıl işlevlerini iyi bir şekilde yerine getiren bir MP3çalar Zen Mozaic.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Şık, minik, hafif
Eksiler: Ekranın kalitesi düşük, fiyatı yüksek
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.multimedya.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 99$ + KDV



Asus CG

BİZİM OFİSİN YENİ AĞIR ABİSİ

Organize Sanayi'ye gelen devasa kutu, yazı işlerinden grafiğine, webmaster'ından kaynakçı Goyun'una kadar herkesi merak içinde bırakmıştı. "Ne bu?" sorusuna cevap olarak "E kasaaa" demem de kimseyi tatmin etmedi uzunca bir süre. "Peki içinde ne var?", "Kasa dedim yaaa". Kimseler anlam veremedi. Kutuyu açma işlemini de bir iki gün sallayınca istediğimiz ilgiyi toplamış olduk. Sonunda üzerine bilgisayarını yerleştiren Berkant'ı kovup (kutu masasından büyük de), kutuyu açmaya çalıştığımızdaysa… İçinden çıkan heyhulanın neye benzediğini şu kenardaki fotoğrafta görüyorsunuz işte. Buradaki görüntüde tek anlayamayacağınız, normal kasalardan 3-4 kat büyük olduğu. O kadarını da hayal ediverin işte.

Asus CG serisi hakkında ne kadar bilginiz var bilemiyorum. Yurtdışında donanım parçalarının yanı sıra, komple bilgisayar da satan Asus'un, hem performansta hem de görüntüde muhteşem ürün serisine verilen isim bu. Kasayı incelememiz için gönderdiler sağ olsunlar. Ancak satışa ne zaman ve ne şekilde sunulacak diye sorduğumuzda kesin bir cevap alamadık. Asus CG serisi sistemlerin fiyatları yurtdışında oldukça yüksek. Bu yüzden ülkemizde satışa sunulması biraz güç aslında. Ürünün sadece kasa olarak piyasaya çıkması daha yakın bir ihtimal gibi duruyor. Kafa karışıklığı sürüyor.

Sadece kasa olarak baktığımızda Asus CG, standart kasalardan bir 40kilo kadar fazlasını vaat ediyor (iyi bir şeymiş gibi). Yaptığımız denemelerde bizim ofisin yarısının, aleti yerinden oynatamadığını gördük. Ön bölümü örten sürgülü kapak, bir şövalyenin miğferinin vizörünü kaldırması gibi yukarıya doğru kaydırılarak açılıyor. Ürünün tasarımında hem Doğu hem de Batı kültüründe kullanılan eski ve yeni zırhlardan esinlenildiği söyleniyor zaten. Vizörün altında disk yuvaları dışında standart ön panel bağlantıları yer alıyor. Kart okuyucu ve LCD paneller için de ekstra bir 3.5" yuva bulunuyor. Ön panelin alt kısmı ve arka panelin üstüne oturan ızgaralar daha modern bir çizgiye sahip. Çift güç kaynağı ve devasa ebatlarıyla kasanın genel havası, biraz da boyutlarının gazıyla bir zırhtan çok savaşa hazır fütüristik bir tankı andırıyor.

Bu yazdığım şeyin haber mi inceleme mi olduğuna pek karar veremedim doğrusu. Asus beni de kararsızlığa sürükledi bakın. Emin olduğum tek bir şey var: Bu kasayı içine bir de sistem bileşenlerinin ağırlığı bindikten sonra, taşınmaya kalkarsanız evin sizden sonraki kullanıcısı bir CG sahibi olacak. Görüntü ışıklandırma falan süper de, ayrı oda ayırmak lazım bu iri bebeğe evde.

A4Tech

X7 Game Master Desktop KX-2810

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

MOUSE PAD FİYATINA KLAVYE FARE SETİ

Klavye fare seti satın almak hemen her zaman risklidir. İyi bir klavye yanında dandik bir fareye mahkûm olma (ya da tam tersi) ihtimaliniz vardır çünkü. Ama söz konusu set, fiyat performans oranlarını altüst etmeyi huy haline getirmiş olan A4Tech tarafından üretilmişse ve uzun süredir beğenimizi kazanmaya devam eden X7 ailesinin bir ferdiyse bir göz atmadan geçmek olmaz.



Fare ve klavyeyi kutusundan çıkartıp sistemime bağlayıp başına oturduğumda zerre yabancılık çekmediğimi söyleyebilirim. Sette yer alan KB-28G klavye zaten oldukça standart bir ürün. G800 ve G700 üzerinde bulunan ekstra tuşları yok ama onların yerine klavyenin üst kısmına multimedya tuşları geniş geniş dağıtılmış. Oldukça yuvarlak hatları ve hafif kamburuyla, çok büyük olmamasına rağmen hem fazla derin hem de fazla büyük bir görünümü var ürünün. Tuş takımı X7 serisi ürünlerle aynı, yumuşak ve kullanımı kolay. Turuncu ve biraz daha iri olan WASD tuşları oyuncuların işini kolaylaştırmaya devam ediyor. Klavyeden genel olarak memnun kaldım diyebilirim. Sadece iki şikâyetim var. Birincisi sıkıştırılmadan, ergonomik bir şekilde yerleştirilen multimedya tuşlarının oyuncak gibi duruyor olması. Tam ortada yer alan ses ayar düğmeleri de çok rahatsız olmuş. İşlevsel olarak bir sorun yaratmasa da bu tuş takımı klavyenin genel görünümünü bir hayli bozuyor. İkinci şikâyetim de yine estetik kaygılardan kaynaklanıyor. Numerik klavye üzerine gelecek şekilde yerleştirilen A4Tech logosu, dandik bayram çikolatalarının ambalajlarını hatırlattı bana. Hiç gerek yokmuş yaldızlı logoya falan. Olmadı A4Tech.

Setin diğer yarısı olan faremizse klavyeye göre biraz daha başarılı. X-710F faremiz ne yazık ki Oscar'larla birlikte gelen türde bir makro yazılımından yoksun. Sadece basit makrolar ve tuş atamaları yapmamıza imkân veriyor. Yazılımı olmasa da, Aralık sayımızda incelediğimiz XL-755K'yla aynı tasarıma sahip farenin konforuna diyecek yok. Sol yandaki yuvarlak tuş seti ortadan kalktığı için ürün XL-755'e nazaran çok daha iyi kavranabiliyor. Fare tekerleğinin hemen üzerinde DPI'ı değiştirmemize yarayan ekstra bir düğme bulunuyor. 400-600-800-1000DPI olmak üzere dört farklı ayar arasında istediğimiz an geçiş yapabiliyoruz. Kullandığımız ayarın renk koduna göre fare tekerleğinin aydınlatması da değişiyor, şık olmuş. Sol tuşun sağ kısmında, hemen tekerleğin yanında küçük bir tuş daha yer alıyor. XL-755'te de gördüğümüz bu tuş 3xFire, yani "sen yorulma, ben sol tuşa üç kez basarım" butonu. Zaman zaman kullanışlı olabiliyor.

Genel olarak gayet başarılı, konforlu ve kaliteli bir klavye-fare seti KX-2810. Ancak rakiplerine fark attığı nokta kalitesi ve ergonomisi değil. A4Tech her zamanki gibi farkını fiyatıyla ortaya koyuyor, rakiplerinin ürünlerinde bulduğumuz her şeyi daha ucuza sunmaya devam ediyor. Ocak sayımızda Logitech'in MX5500 Revolution setini incelemiştik. Hem faresine hem de klavyesine hayran kaldığım, zorlukla ayrıldığım setin ufak bir sorunu vardı. 197$'lık fiyat etiketi. KX-2810'un LCD bir ekranı ya da fütüristik bir faresi olmayabilir ama 24$'lık fiyatıyla kendisinden çok daha güçlü ve iri rakipleri kolaylıkla devirebileceği garanti.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Yüksek fiyat performans oranı
Eksiler: Klavyenin estetik sorunları var
Üretim: A4Tech www.x7.cn
İthalat: Multimedya www.multimedya.com
Fiyatı: 24$ + KDV



Samsung MBP-200

CEBİMİZDEKİ PROJEKTÖR

Yakında her şeyi cebimizde taşımaya başlayacağız gibi görünüyor. Samsung geçĀğimiz günlerde, MBP-100 modelinin devamı niteliğinde olan MBP-200 cep projektörünü tanıĀ . 50inç'e kadar, 480x320 çözünürlüğünde görüntü verebilen ürün 16GB'a kadar haŰza kartlarından sunum, doküman, video ve tablo görüntüleyebiliyor. MBP-200 Texas Instruments taraŰndan geliş+ rilen ve Samsung'un DLP HDTV'lerinde de kullanılan dijital ışık işleme teknolojisini kullanıyor. Ürün üzerinde 320x240 çözünürlüğe sahip 2.2" LCD bir ekran bulunuyor. Üründe bulunan dokümanları ve videoları bu ekrandan izlemeniz de mümkün. Sadece 160g olan cep projektörünün fiyaḱnın ne kadar ağır olacağıysa henüz belli değil. Ürün yıl içinde saḱşa sunulacak.

Samsung S7330

TELEFONUNUZ DOKUNMATİK OLSUN



Samsung cep telefonu ürün yelpazesini insan zihninin arĀk kavrayamadığı bir hızla arĀrmaya devam ediyor. Gezegenin 10 senedir kullandığı, ülkemizdeyse yeni yeni adı anılan 3G muhabbe+ nin etkisiyle 3G destekli ürün sayısı da arĀyor. Samsung S7330 2.2", 240x320 piksel çözünürlüğe sahip 16 milyon renk destekleyen oldukça kaliteli bir LCD ekranla geliyor. Ekranın hemen sağ üst köşesinde yer alan ürünün ikinci kamerası görüntülü görüşmelere imkân tanıyor. Ürün ayrıca 3 megapiksel gayet kaliteli bir kameraya da sahip. Kayar kapaklı S7330'un ekranı alĀnda, uygulamaya göre değişen simgelerin görüntülendiği dokunma+ k panel yer alıyor. Bulunduğunuz ekrana göre gereksiz özellikleri gizleyen dokunma+ k panel, ürünün kullanımını daha kolay bir hale ge+ riyor. 350 saat bekleme, 7 saat konuşma süresi vaat eden ürün, 8GB'a kadar microSD kartları kullanabiliyor. Sadece 110g olan telefonun 3G desteği, kaliteli kamerası ve dokunma+ k paneli, onu başarılı bir alterna+ f haline ge+ ren özellikleri.



Kingston

SSDNow M Series SNM125-S2 80GB

TÜNELİN SONUNDAKİ IŞIĞI GÖRÜYOR MUSUN SABİT DİSK KARDEŞ?

Bir türlü buluşamayan aşıklar gibi, zaman zaman incelemek için can attığım, yakınlarda bir yerlerde olduğunu bildiğim ama bir türlü ulaşamadığım, ele geçiremediğim ürünlerden biriydi SSD'ler. Hiç beklenmedik bir anda Kingston'dan gelen ürün, ofiste bir bayram havası yaratamadı belki ama flash bellekten bozma bu disk teknolojisinin herkesin ilgisini ufaktan çektiği kesin.



Biraz SSD (Solid State Drive) teknolojisinden bahsedelim. Uzun zamandır mevcut sabit disk teknolojisinde ciddi bir gelişme, ileriye doğru bir sıçrama yaşanmadı. Mekanik aksamlar, yüksek devirlerde dönen diskler, güç ihtiyacı gibi sebeplerden sabit disklerin hızı mevcut teknolojinin ulaşabileceği en son noktaya kadar geldi dayandı. Depolama ihtiyaçlarımızı gidermek için alternatif olarak karşımıza çıkan SSD teknolojisi, halen oldukça pahalı. Mekanik aksamı bulunmayan, ısınmayan ve oldukça hızlı çalışan SSD'ler hâlihazırda kullanmakta olduğumuz flash belleklerle aynı çalışma prensibine sahip. Daha doğrusu piyasaya sürülen SSD'ler birçok mini flash bellekten ve veri akışını düzenleyen bir çipten oluşuyor. Ortada bir disk ya da disk üzerinde veri yazan, okuyan ya da bulmaya çalışan manyetik bir kafa da yok. Normal bir sabit diskte veri erişim süresi 15ms'ye kadar çıkabilirken, SSD'ler 0.1, 0.2ms gibi erişim sürelerine sahip. Aradaki uçurum sadece bununla sınırlı kalmıyor. Mekanik aksamın fiziksel limitleriyle sınırlı olmadıklarından, okuma yazma hızı da klasik sabit disklerimizden çok daha yüksek. Ebatlarıyla da daha küçük olan ve neredeyse hiç ısınmayan SSD'lerin hasar görmesi de pek kolay değil. Sistem çalışırken kasaya ayağınız çarpsa bozulma ihtimali olan birimlere karşı sarsıntıdan ve çarpmalardan zerre etkilenmeyen bir depolama birimi kulağa oldukça iyi geliyor.

Özetlersek; mevcut teknolojiye göre inanılmaz hızlı, az enerji tüketen, ebatları daha küçük, mekanik parçaları bulunmayan, sessiz çalışan, SATA uyumlu, açılma kapanma derdi ya da uyku modu olmayan, flash bellek tabanlı bir disk elimizdeki. Madem süper bir cihaz, neden herkes kullanmıyor?



Bir iki dezavantajı var SSD'lerin. Ancak bunların en büyüğü elbette fiyatı. İncelediğimiz ürün 80GB kapasitesine karşılık 550$ fiyat etiketine sahip. Yaygınlaştıkça, fiyat haliyle düşecektir. Bir diğer sorun da flash belleklerin ömürlerinin mevcut sabit disklere göre daha kısa olması. Yazma okuma sıklığınıza göre SSD'nizin bilgisayarınızdan çok daha önce ömrünü tamamlayıp gitme ihtimali var. Dev dosyaları alışılmadık bir hızla yazıp silebilirken, silme ve çok küçük dosyaları kopyalama işlemlerinde ekstradan yavaş olabiliyor. Bu sorunları da zamanla giderilecektir. Aslında 90'ların ortalarından beri kullanılan SSD'lerin son kullanıcıya ulaşıyor olması, bu teknolojinin zamanla mevcut disklerimizin yerini alacağını garanti ediyor. Windows işletim sistemleri SSD'ler için optimize edilmediğinden teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanamıyor. Depolama aygıtlarının ömrünü uzatmak için geliştirilen wear leveling korumasına/tekniğine sahip olmayan işletim sistemleri de SSD'lerin ömrünü kısaltabiliyor. Windows 7'nin SSD'ye tam destek veriyor olması da teknolojinin geleceğinin parlak olduğuna işaret ediyor. SSD'lerin fiyatları atmosferin üst katmanlarında dolaşadursun, çeşitli üreticiler sabit disklerinin performansını artırmak adına SSD'leri günümüz teknolojileriyle birleştirerek hibrid veri depolama çözümleri üretiyorlar.

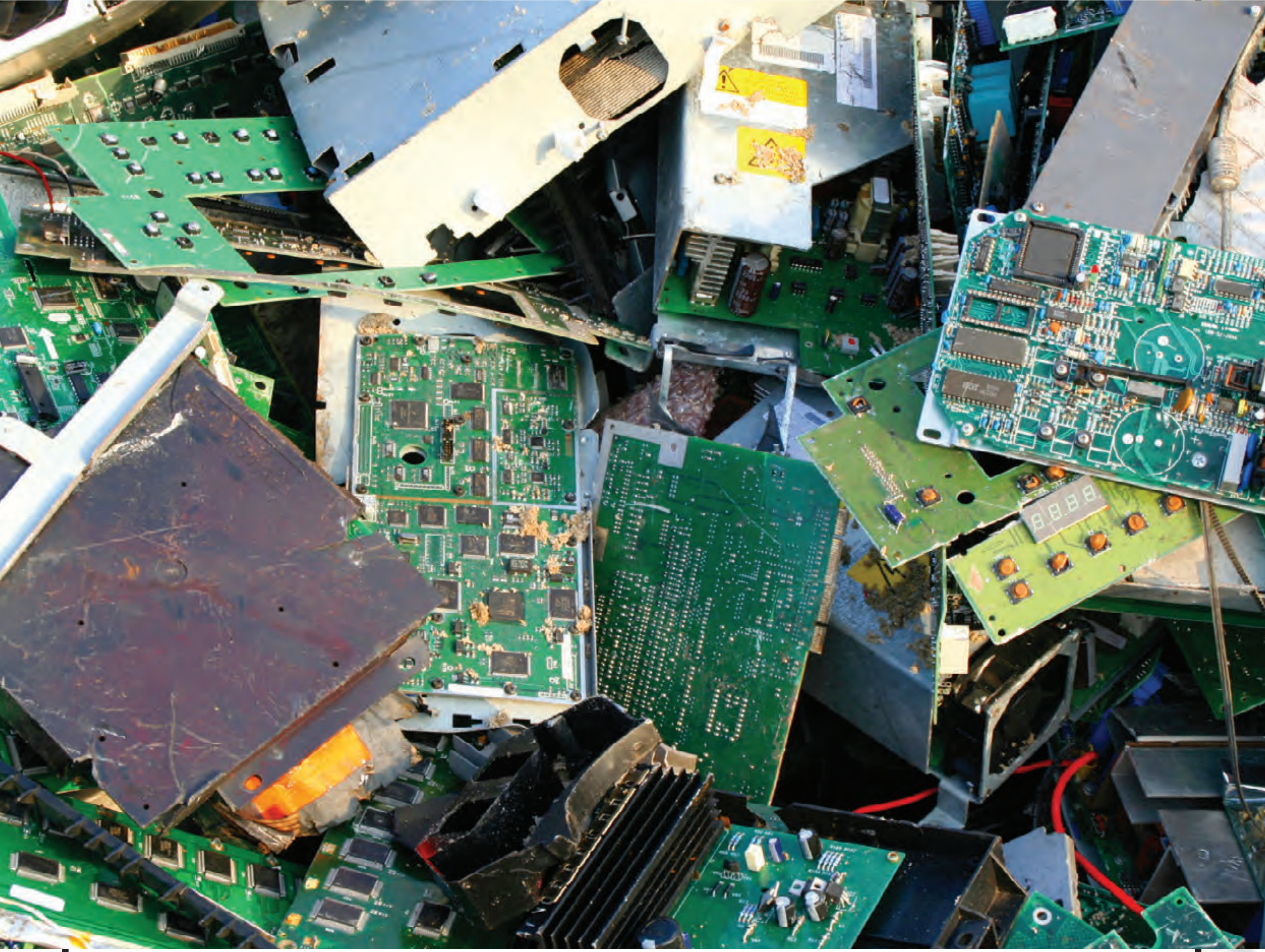
GERÇEKTEN HIZLI MI?

Yaptığım minik testte Kingston SSDNow, yazma hızında Samsung SATAII diskimle aynı performansı verirken, okumada Samsung'un 80MB/sn skoruna karşılık 253.2MB/sn gibi harika bir sonuç gösterdi. Rastgele erişim süresi de 01.ms gibi inanılmaz bir süreydi. Hemen SSDNow'a bir iki oyun kurdum ve yükleme sürelerindeki değişikliği hayretle izledim. 80GB tüm programlarınızı ve oyunlarınızı kurmanız ve kullanmanız için yeterli olmayacaktır büyük ihtimalle ancak olur da 550$ harcamaya karar verirseniz işletim sisteminizi kesinlikle bu cihaza kurun. *Crysis Warhead*, *Grand Theft Auto IV* gibi oyunlarda yükleme süreleri bir iki saniye kısalırken, oynadığım DVO'larda durum daha da iyiydi. Yeni bir bölgeye hızlı bir giriş yaptığımda yaşadığım anlık takılmalar ortadan kalkarken, bölgeler arası yükleme süreleri yarı yarıya kısaldı. İşletim sistemim de bir SSD'ye kurulu olsaydı genel performansa etkisi ne kadar olurdu tahmin bile edemiyorum. Tabii 9 SSD'yi RAID 0 yapıp skorları internette saçan uzak diyarlardaki meslektaşlarıma da saygılarımı iletmek isterim burada. 1GB veriyi 4 saniyede kopyalayarak içimizin gitmesine neden oluyorlar. Sağ olsunlar, var olsunlar.

Elbette kalkıp bugün bu ürüne 550$ harcamanızı önerecek değilim ama maddi sıkıntınız yoksa ve hız delisiyseniz biz sizi tutmayalım. SSD'ler iyice yaygınlaşır ve kısa ömürlerini biraz uzatabilirlerse sistem performansımızı direkt etkileyen sabit disklerimize veda edebilir ve maksimum hızın keyfini sürebiliriz.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: İnanılmaz hızlı, darbelere dayanıklı, ısınmıyor, ses çıkartmıyor
Eksiler: Halen geliştiriliyor, bu fiyata şahane bilgisayar alınabiliyor
Üretim: Kingston www.kingston.com
İthalat: Armada www.armada.com.tr, Indeks www.index.com.tr
Fiyatı: 550$ + KDV



III. EKRAN KARTLARI MEYDAN MUHAREBESİ

DAHA YENİLER, DAHA GÜÇLÜLER, DAHA HIRSLILAR VE SAVAŞA HAZIRLAR – KAAN ALKIN

Artık gelenekselleşen Ekran Kartları Muharebesi için yine toplandık oyungezerler. Yeni bir yıl, kısmen yeni ekran kartları ve hiç bitmeyen savaş. Aslında savaş hızını biraz kaybetti. Gün olur biterse biz bunu bir FRP olayına çevirip devam ettirmeliyiz. Çok ilginç ve gereksiz fikirler geliyor aklıma bu günlerde. Neyse, EKM'nin (nasıl kısaltma ama?) bir önceki bölümünde ATI, Radeon HD 4870 x2'yle sağlı sollu iki tane patlatmış, böylece sırasını savmıştı. Tahta kurulup rakibinin hamlesini bekledi bir süre. Rakipten GT200 işlemcisiyle cevap geldi. Bakalım cevap sonrasında olaylar nasıl gelişti…

ASKERLERİ TOPLAMAK

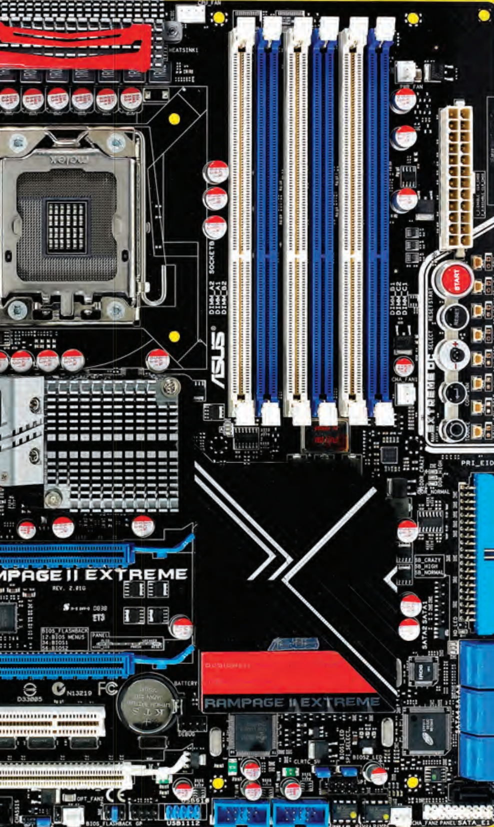
Bir meydan muharebesi yapmak için ihtiyacımız olan malzemeler belli. Öncelikle bir meydana ihtiyacımız var, Organize Sanayi, bu tamam. Sonra savaşacak yiğitleri toplamak gerekiyor. Ne kadar kalabalık olursa o kadar epik olacaktır çarpışma. Hem akıllarda yer edecek hem de birçok ders çıkarılacaktır kendilerinden ama ne yazık ki çarpışmaya hazırlıksız yakalandı askerler. Asus ve Sapphire siper kazarken, Gigabyte savaş meydanında şöyle bir kendini gösterdi. Diğer firmaların üstüne kriz rehaveti çökmüş olacak ki, hiçbir çağrımıza cevap alamadık. Halbuki biz yola belirlediğimiz ürün serileri ve üstü tüm seri ve modellerini test etmek istiyorduk. 50 ya da üzeri ekran kartı beklerken 21 ürünle debelenirken bulduk kendimizi.

Test Sistemi	
Anakart	Asus Rampage II Extreme
İşlemci	Intel i7 Extreme 965
Bellek	Kingston HyperX 3GB 2000MHz DDR3
Sabit Disk	Samsung 320GB SATAII
Soğutucu	Asus Triton 81
Güç Kaynağı	High Power 1000W HPC-1000

TATLI BELA ASUS RAMPAGE II EXTREME

Tabii bütün bu test olaylarının kamera arkası var bir de. Rampage II Extreme'de gözüm olduğunu artık hepiniz biliyorsunuz. Fiyatı uçuk kaçık falan ama değer (o kadar param olursa değecek tabii). Büyük ihtimalle anakartı alacak parayı denkleştirebildiğimde bir koşu gidip alacağım. Ancak ne belleğe ne de işlemciye verecek parayı bulamayacağım kesin. Öyle bakışır dururuz evde artık. Varlığı yeter.

Elimdeki anakart bir sanat eseri olunca, gül ve dikeni klişesini yaşamamak gibi bir şansım yoktu. Rampage II Extreme biraz fazla akıllı ve becerikli bir kart. Test için hazır hale gelene kadar kendi Windows'umla ayarlarını iyiden iyiye kurcaladım, denemeler yaptım. Uyanık arada kendi kendine overclock atıp bellek hızını 1600MHz'den yukarı, işlemci hızını da 3.6GHz'ye çekip durduğu için bir süre testler için uygun platformu oluşturamadım. Vahşi kısrakları terbiye etmek böyle bir şeymiş demek ki (hoş bu benim saflığım, acele edince en basit şeyler bile kolayca kaçıyor insanın gözünden).





Performansta olmasa bile fiyat performansta Radeon HD 3850'mizin pabucunu dama atan Radeon HD 4670'yi selamlayın.

TEST SİSTEMİNE BİR HALLER OLDU!

Intel i7'yle karşımıza çıkınca bizim de boş durmamızı beklemiyordunuz herhalde. Ne P5Q-Pro'muzun ne de Intel QX9650 işlemcimizin yaşı çok ileri değildi aslında. Ancak Organize Sanayi evreninde zaman kavramı çok farklı. Herkes ve her şey insanoğlunun alıştığından çok daha hızlı yaşlanıyor. Saçlarına kır düşmeye başlayan sistemimiz de işte bu yüzden fazla mırın kırın etmeden sahneyi gençlere bırakıyor. Daha önce incelediğim (Aralık 2008) ve yürekten bağlandığım Asus Rampage II Extreme, P5Q-Pro'nun yerini alıyor. İşlemcimiziyse i7 Extreme 965'le değiştiriyoruz. Aralık 2008 sayımızda incelediğimiz Kingston HyperX 3GB 2000MHz DDR3 bellekler de sistemimizi şenlendiriyor.

BAŞIMIN BELASI SOKET, 1366

Intel i7 testimizde çıkan olaylar, aynı şekilde ekran kartı testimizde de cereyan etti. Tarihin bu kadar kesin ve net bir şekilde tekerrür etmesi can sıkıcıydı. Ne olurdu sanki kaideyi bozmayacak bir istisna olsaydı yaşanan? 1366 soket bir soğutucu bulamadığımızdan dolayı teste bir türlü başlayamadık. Etrafımı saran kartlar, testte rahat kullanayım diye masanın üzerine çıkarttığım kasa, Organize Sanayi içerisinde ayrı bir yuva yapmışım görüntüsü oluşturdu ki bu yuvanın içinde oldukça uzun süre yaşamak durumunda kaldım.

İmdadımıza koşma çabasında olan Akasa Nero trafiğe takılınca, Asus Triton 81 beyaz atlı soğutucu prensimiz oluverdi. Test sistemini sonunda çalışabilir hale getirmenin mutluluğuyla ekran kartlarına giriştim. Mutluluğum pek uzun sürmedi, o başka.

BİR TEST BİN İŞLEM

Sistem bileşenlerini bir araya getirip test sistemini ayağa kaldırdıktan sonra Windows Vista Ultimate işletim sistemini sorunsuzca kurdum. Sürücüler, oyunlar, 3D Mark Vantage, Windows güncellemeleri, oyunların güncellemeleri, en son ATI ve Nvidia sürücüleri, her şey tamam. Hâlihazırda kullanmakta olduğum Sapphire Radeon HD 4870 x2'yle teste başlamanın hiçbir sakıncası yoktu. Ama o ne? Ekran kartı tarihinin en düşük GPU skoruyla karşıma çıkıverdi (3D Mark Vanatage testi). Sapphire'i arayıp

	Marka	Model	3D Mark Vantage		
			GPU	CPU	Total
1	Asus	GTX295	12631	46474	H14180
2	Sapphire	Atomic 4870 x2	10358	20609	H11193
3	Sapphire	Radeon HD 4870x2	9809	20564	H10644
4	Asus	GTX285 Top	8561	49334	H9772
5	Asus	EAH4870 x2 Top	8365	20662	H9185
6	PNY	XLR8 GTX285	8186	49734	H9359
7	Gigabyte	GTX260	6304	44635	H7236
8	Sapphire	HD 4870 Toxic	5662	20749	H6355
9	Asus	EAH4870 Matrix	5486	20662	H6165
10	Asus	EAH4850 Top	4574	20782	H5151
11	Asus	EN9800GTX +	4549	45452	H5259
12	Asus	EAH4850 Matrix	4261	20665	H4837
13	Gigabyte	GV-R485MC-1GH	4216	20574	H4787
14	Asus	EN9800GTX	3818	43903	H4424
15	Sapphire	Radeon HD 4830	3409	20540	H3896
16	Asus	EN9800GT Matrix	3214	40257	H3728
17	Gigabyte	GV-NX96T-512H	3087	36467	H3579
18	Asus	EN9600GT Top	3073	37665	H3564
19	Sapphire	HD 3850	1944	20766	H2250
20	Sapphire	Radeon HD 4670	1815	20711	H2103
21	Gigabyte	9500GT Overclock	805	27473	H943

durumu anlattım, sürücülerde bir sorun olup olmadığını sordum ve "biz size döneceğiz" cevabını aldım. Bir yandan beklerken ufaktan oyunları denemeye başladım. Bir sorun yok. Kısa süre sonra Sapphire'den en son 9.2 Catalyst sürücüleri geldi. Kurdum, denedim, oh kurtardık durumu. Sapphire sağ olsun yurtdışına kadar uzanıp teknik elemanlarına danışmış. Onların da bana attığı tüm e-mailler nasıl olduysa spam damgasını yemiş, saf gibi bekledim bir süre sırf bu yüzden. Bu sorunu da atlattıktan sonra başladım testleri döndürmeye.

Test sistemini değiştirdik ama test yapma sistemimizde de pek bir değişiklik olmadı. Önümüzdeki yıl boyunca kullanacağımız oyunları World in Conflict, Unreal Tournament 3, Grand Theft Auto 4, Crysis Warhead, FarCry 2 olarak önceden belirlemiştik. Bu testten sonra güvenimi hepten yitirdiğim 3D Mark Vantage da test yazılımı olarak yerini aldı. Hem ekip hem donanım hem yazılım olarak hazırdık artık. Karşımıza çıkacak onlarca probleme boyun eğmeden en hızlı ekran kartını, en yüksek fiyat performans oranını bulmak için çıktık yola.

Teste ATI kartlardan başladığım için daha sonra karşıma çıkacak ufak bir sorundan habersizdim. Nvidia yayınladığı en son ForceWare sürücülerinde Psyhx desteğini tüm kartları için aktif hale getirmiş ve sürücülerin kurulumunda PhysX desteği aktif olarak geliyordu. 3DMark Vantage'da işlemci skorları bir anda tavan yapınca durumu fark ettim. Üstünde biraz düşündükten sonra teste bu desteği kapatmadan devam etmeyi uygun gördüm. Sonuçta kullanıcı ekran kartını satın aldığında tüm özelliklerinden yararlanacak. Sadece en hızlı ekran kartını belirlemek adına PhysX desteğini kapatıp bir iki deneme yaptım. O konuya daha sonra geleceğim.



DÜNYANIN EN HIZLI EKRAN KARTI: GTX295

Nvidia GTX295'le ATI'yi hız yarışında geride bırakmayı başarıyor. GTX295'in başarısı yine Nvidia'nın başlattığı ekran kartı tostu olayından kaynaklanıyor. İki adet 8800GT'yi bir araya getiren 9800GX2'yi hatırlarsınız. GTX295'in yaptığı da tamamen aynı şey. İki adet GTX285 kartı bir arada kullanarak üretilen ürünün üstündeki GPU'lar 55nm teknolojisiyle üretilen GT200'ler. İlk nesil GT200'ler 65nm teknolojisiyle üretiliyordu.

2 GTX285 bir araya geldiğinde, her biri 576MHz hızda çalışan 480 işlem ünitesi, 1792MB belleği, PhysX ve Cuda desteğiyle korkunç rakamlarla karşımıza çıkıyor. Görünüm olarak da 9800GX2'ye benzeyen ürünün bu kez tamamı kapatılmamış. Kartlardan birinin alt yüzeyi görülebiliyor. Boyut olarak bir farkı yok ve iki slot birden kaplamaya devam ediyor.

Daha önce 4870 x2'yi geçmek için iki tane GTX280'i tost yapacakları tahminimi paylaşmıştım sizle. Eh, 2 tane GTX285'i tost yaptılar, bildik sayılır. Bir de tost yapmak yerinde tek bir gövdede birleştirse Nvidia şu kartları artık. Hem daha ucuz olacak, bakın göreceksiniz.

Testlerde 4870 x2'yi geride bırakan dünyanın en hızlı kartı GTX295 yüksek çözünürlüklerde ve FSAA değerlerinde oldukça iyi performans veriyor. Ancak gözlerimizi yuvalarından oynatmayı başardığını söylemek zor. GTX285 SLI bir sistemin daha yüksek performans vereceğinden eminim. GTX295'in en büyük avantajı 594$+KDV'lik fiyat etiketi bu durumda. 4870 x2'den sadece 69$ daha pahalı. Aradaki performans farkına değer diyorsanız ya da illa en hızlısı kasamda olacak diyorsanız alacağınız ekran kartı budur. Isınma sorunlarına dikkat elbette.

3DMARK VANTAGE

İlk testimiz olan Vantage'la herhangi bir sorun yaşamadım diyebilirim. Crysis Warhead'den sonraki en favori testim oluşunun ürünlerin performansını net bir şekilde ortaya koyabilme yetisiyle hiçbir alakası yok. Kısaca, oldukça uzun süren 3DMark Vantage testi sırasında kafama göre gezip dolaşabiliyorum, çay kahve içiyorum vs. Tek nedeni budur. Şahsıma ve teste de başka bir yararı olmadığı kanaatindeyim yoksa.

PhysX'in gazıyla tavan yapan işlemci skorları ve ana skora etkisi üzerinde biraz kafa patlatmak zorunda kalmak dışında ekstra bir durum söz konusu değildi. Eski kartların eski, yeni kartların yeni olduğuna karar vermemizde yardımcı oldu (insanın beyni duruyor bu kadar uğraşınca bu cihazlarla). Nvidia'nın Radeon HD 4870 x2'ye cevabı olan GTX295 ben buradayım diyerek, neyse ki günüme biraz heyecan kattı. GTX295 hem GPU hem de toplam puanlama sırasında en tepede testi tamamladı. Hemen arkasından gelen ve testin en hızlı 4870 x2'si olan Atomic'le arasındaki performans farkı %18'di. Total puanlamadaysa fark %22 olarak karşımıza çıktı ki bu skoru PhysX muhabbeti yüzünden pek ciddiye almadık. Sonuçta işlemci skorunu gereksiz yere gazladığından toplam skoru da güvenilmez kılıyordu. Sapphire Radeon HD 4870 x2'yse Atomic'in sadece %6 gerisinde kaldı. GTX285'ler Asus'un Top modeliyle ilk 5'te kendine yer bulurken, zirveyle arasındaki performans farkı %33 olarak çıktı. Radeon HD 4870 x2'lerle GTX285'ler arasındaki performans farkının azalmış olması da gözümden kaçmadı.

GTX295 sadece aldığı skorla ben buradayım demedi elbette. Ben de Nvidia'nın tepetaklak yuvarlandığı tepeye tekrar tırmanmaya çalışırken sessiz sedasız ilerlemesini beklemiyordum. GTX295 aslında 6 testimizin hiçbirini tamamlayamadı. Her testte kısa sürede bilgisayarı kilitleyip pis pis sırıttı. Haksız bir avantaj sağlamamak adına sorunu çözmek için uğraştım. Tahmin edebileceğiniz gibi sorunumuz ısınma problemiydi. Microsoft



Asus'un Matrix'leri hoşumuza gitmiyor desek yalan olur. Bir de bu soğutmaya ihtiyaç duyacak hıza ulaşabilseler.

TEST ALANI

Office grafikleriyle 57 dereceye kadar ısınmayı beceren kartın, çaresiz fan hızıyla oynamak zorunda kaldım. Riva Tuner kullanarak fan hızını %100'e sabitlediğimde sorun ortadan kalktı ve GTX295 uçuşa geçti. Tek problem masanın üzerine aldığım kasadan yükselen yoğun uğultuyu dinlemek zorunda kalışım oldu. Bana iki çift laf söylemek isteyen ofis ahalisinin her lafına "Efendim? Ne? Duymadım?" tarzı cevaplar vermem gerginliğe sebep oldu. Böylece GTX295 ilk artısı yanında ilk büyük eksisini de almış oldu.

Üşenmeyip ta Fransa'dan kalkıp gelen PNY'ın GTX285'i lider grubun sadece %3 arkasında, testin en hızlı GTX285'i olarak karşımıza çıktı. Bir de Organize Sanayi'ye test için gelen en son ekran kartı olmasaydı daha iyi olacaktı. Savaşın kaderini değiştiremedi gerçi ama benim kaderimi değiştirdi. Tüm yazıyı al baştan etmek durumunda kaldım.

Radeon HD 4870 ürünleriyse bu grubun hemen arkasında yer aldı tablomuzda. İki arada bir derede kalan GTX260'sa tabloya her baktığımda daha bir gereksiz, eğreti gözüktü gözüme. Fransız kartımızın %23 gerisinde, 4870 Toxic'in %11 önünde yer alan GTX260 tam iki performans sınıfının ortasında ne birine ne de diğerine ait olamadan kaldı öyle, yazık.

Skor tablomuzun ortalarına geldiğimizde Nvidia'nın bu bölgede pek şansı olmadığını gördük. Sırada 5 test daha var elbette. Ancak hepinizin bildiği gibi dananın kuyruğu fiyat performans oranlarını çıkarttığımızda kopacak asıl. Testte bir Radeon HD 3870'in eksikliğini fazlaca hissettim. Listenin sonlarında yalnız kalan 3850'ye arkadaşlık eder, bu cephede aslanlar gibi çarpışabilirdi.

CRYSIS WARHEAD

Oyun tüm olayı savaş olmasına rağmen, ekran kartlarının en iyi anlaştığı testlerden biriydi Warhead. Bir ATI bir Nvidia şeklinde dizilen kartlar, verdikleri skorlarla genel tabloyu pek fazla değiştirmedi. Nvidia'nın GTX295'i yine ipi göğüsleyen ürün oldu. Düşük çözünürlükte Radeon HD 4870 x2'ye %14 fark atarken, yüksek çözünürlükte performans farkı %10'a kadar geriledi. Üst sıralarda işler sessiz sakin ilerlerken tablonun aşağılarında ciddi bir hareketlenme yaşandı. Aradaki farklar %1'lerde bile olsa sıralama ciddi şekilde değişti. Özellikle 1680x1050 çözünürlüğü ve 8x FSAA'yı bünyesi kaldırmayan alt seviye kartlar az kalsın yarışa erkenden veda ediyorlardı. Crysis Warhead testi bu ufak arbede dışında sorunsuzca geçti diyebiliriz. 3DMark Vantage'dan sonra, özellikle orta ve alt sınıf kartlarda, en uzun süren testimiz olduğu için başka işlerle ilgilenmek adına bol bol vakit kazandırmasıysa bir diğer artısıydı.

Listenin en üst ve en alt kısımlarında olaylar beklediğimiz gibi gelişirken orta sınıf kartlar birbirine girdi. GeForce 9800GTX'ler Radeon HD 4870'lere baş kaldırıp %6 daha iyi performansla arayı açarken, 1GB belleğe sahip Gigabyte'ın Radeon HD 4850'si iki tokatta hepsini yerine oturttu. Yüksek çözünürlükte en hızlı 4870'e %25, en hızlı 9800GTX'e %15 fark attı. Düşük çözünürlükteyse HD 4870'ler 9800GTX'leri ciddi şekilde ezdi.

Marka		Model	Crysis Warhead	
			1280x1024	1680x1050
1	Asus	GTX295	45,66	36,89
2	Sapphire	Radeon HD 4870x2	39,39	33,08
3	Asus	GTX285 Top	32,61	29,19
4	Sapphire	Atomic 4870 x2	33,58	28,86
5	Asus	EAH4870 x2 Top	33,33	28,42
6	PNY	XLR8 GTX285	31,29	25,17
7	Gigabyte	GTX260	25,07	19,88
8	Gigabyte	GV-R485MC-1GH	18,05	14,25
9	Asus	EN9800GTX +	19,13	12,19
10	Asus	EN9800GTX	16,88	11,49
11	Asus	EAH4870 Matrix	21,71	10,82
12	Sapphire	HD 4870 Toxic	22,25	10,78
13	Asus	EN9800GT Matrix	13,86	9,76
14	Asus	EAH4850 Top	17,56	9,58
15	Asus	EN9600GT Top	13,72	9,53
16	Gigabyte	GV-NX96T-512H	13,26	9,34
17	Asus	EAH4850 Matrix	16,85	9,11
18	Sapphire	Radeon HD 4830	14,91	8,38
19	Sapphire	Radeon HD 4670	9,46	6,58
20	Sapphire	HD 3850	8,03	6,1
21	Gigabyte	9500GT Overclock	4,66	3,46

Asus'un overclocklu EAH4850 Top'ıysa kardeşini yalnız bıraktı ve 14'üncü sıraya kadar geriledi. Düşük çözünürlük skorlarına baktığımız zaman ATI kartların performansının çok daha iyi olduğunu rahatlıkla görüyoruz. Yüksek çözünürlükteyse Nvidia kartlarının biraz daha kaslı olduğu ve testte kullanılan yüksek ayarlarla daha kolay başa çıktığı görülüyor. Ancak daha ilk meydan muharebesinden beri söylemeye devam ettiğim gibi ATI kartlarla görüntü kalitesi daha yüksek ve hâlâ daha iyi görünüyor. Orta sınıf bir kart alacaksanız sisteminizin gücü kadar kullandığınız monitörün doğal çözünürlüğünü de göz önünde bulundurmayı unutmayın. 1680x1050, 22" monitörlerin doğal çözünürlüğü. 19"lerinse 1440x900. Testte kullandığımız 1280x1024 de 19" CRT monitörlerde tercih ettiğimiz çözünürlük. 1280x1024 ve 1440x900 kullanırken ekranda çizilen alan aynı olduğundan alacağınız performans da değişmeyecektir. Bilgi tazelemiş olduk böylece. Devam edelim.

UNREAL TOURNAMENT 3

Masamın üzerinde çalışan elektrik süpürgesi GTX295'in yağının hafiften kesildiği ilk test Unreal Tournament 3 oldu. PhysX destekli oyunda Nvidia ürünlerinin coşmasını bekliyordum halbuki. Testte yer alan Nvidia ekran kartlarının tamamı PhysX destekli. 8800'lerden önceki Nvidia ekran kartları bu nimetlerden yararlanamıyor.

İşler ne Nvidia'nın umduğu ne de benim beklediğim gibi gitti. Düşük çözünürlükte

PNY XLR8 GTX285

Marka sizlere pek tanıdık gelmedi sanırım. PNY'ın Nvidia Quadro kartları ülkemizde satılıyor bir süredir. Ancak biz oyungezerlere hitap edecek ürünleri ülkemiz piyasasında bulunmuyor ama bu durum ne biz sanayi çalışanlarını ne de PNY'ı durdurabilir. Fransa'dan yola çıkan GTX285 muhtemelen bir gün kadar kargo şirketinin elinde bekledikten sonra tahminen 3,5 saatlik bir uçuş sonunda İstanbul'a vardı. Gümrükte yaklaşık iki hafta konakladıktan sonra bir ekran kartı parasına mal olarak Organize Sanayi'nin yolunu buldu. Yolculuğu pek iyi geçmemiş olsa da PNY ürünlerinin yurdum piyasasında bulunmaması beni üzdü açıkçası. Hoş ve sade siyah ambalajıyla ilk andan ilgimi çeken ürün, bir süre kullandıktan sonra "keşke" listeme eklendi. Farklı ürünler ve markalar görmek istiyoruz piyasada gerçekten.





339$'lık PC'mizin kahramanı Radeon HD 3850 hâlâ işimizi görecek güçte. Üstelik ucuz.



Asus GTX285 Top, 2 adet GTX285'ten oluşan GTX295'in çok da gerisinde değil listede. GTX295 almak yerine GTX285'leri SLI yapmak çok daha yüksek performans sağlayacaktır. Peki böyle bir hız lâzım mı bize? İşte orası tartışılır.

Marka		Model	Unreal Tournament 3	
			1280x1024	1680x1050
1	Asus	GTX295	234,43	201,58
2	Sapphire	Atomic 4870 x2	236,52	199,18
3	Asus	EAH4870 x2 Top	235,4	198,79
4	Sapphire	Radeon HD 4870x2	225,8	191,86
5	Asus	GTX285 Top	171,13	145,66
6	PNY	XLR8 GTX285	165,02	140,38
7	Gigabyte	GTX260	132	108,89
8	Sapphire	HD 4870 Toxic	142,27	105,93
9	Asus	EAH4870 Matrix	138,7	101,99
10	Asus	EN9800GTX +	108,59	86,89
11	Asus	EAH4850 Top	106,01	78,42
12	Gigabyte	GV-R485MC-1GH	97,48	75,79
13	Asus	EAH4850 Matrix	100,35	73,68
14	Asus	EN9800GTX	92,96	71,57
15	Asus	EN9600GT Top	85,12	69
16	Gigabyte	GV-NX96T-512H	85,47	68,44
17	Sapphire	Radeon HD 4830	87,43	64,97
18	Asus	EN9800GT Matrix	80,79	64,17
19	Sapphire	Radeon HD 4670	57,48	42,12
20	Sapphire	HD 3850	44,88	33,87
21	Gigabyte	9500GT Overclock	25,01	15,73

hem Asus'un Top modeli hem de Sapphire'in Atomic 4870 x2'si GTX295'i %1 performans farkıyla geride bıraktı. Yüksek çözünürlükteyse GTX295 aynı oranda öndeydi.

Lider grubun hemen arkasında can çekişen GTX260, bu gruptan iyice koparken bir taraftan da paçasına yapışan 4870'lerden kendini korumaya çalışıyordu. Aradaki performans farkı yüksek çözünürlükte %1'lerde gezinirken, bahtsız kartımız düşük çözünürlükte dayak yemekten kurtulamadı ve 4870'ler karşısında ezildi. Bu arada 9800GTX'ler yukarıya doğru heveslenmeye devam etti ancak hevesi kursağında, kendisi de 4870'lerin %15 gerisinde kaldı. Tek başarısı Asus'un overclock'lu 4850 Top'ıyla arasına, yüksek çözünürlükte %10'luk bir performans farkı koyabilmek oldu. Asus EAH4850 Top bu performans açığını 26$ daha düşük fiyat etiketiyle hemen kapatıverdi (joker hakkını kullanmış gibi oldu).
Listenin en dibine oturan 9500GT'yi hayata döndürmek için elden bir şey gelmedi elbette. Doğru düzgün ve ucuza oyun oynamak istiyorsanız beni seçin diyen 4830'un kalın sesinin arkasından, yüksek detay seviyesi, çözünürlük ve FSAA değerlerine rağmen hayatta kalmayı başaran Radeon HD 3850'nin sesi duyuluyordu.

Testin genelinde beni en çok üzen olaylardan biri performans olarak kabul edilebilir değerlere imza atan, Asus'un Matrix serisi modifiye kartlarının sürekli yüksek fiyatları yüzünden fiyat performans listesinde aşağılara itilmesi oldu. Çok güzel soğutma sistemi yapmış adamlar, kartlar da çok şık. Fiyatlar biraz düşsün, alsın kullansın insanlar serin serin.

WORLD IN CONFLICT

Geçmişte WiC testlerinde işlemcinin darboğazlarından kaynaklanan sorunlar yaşadığımız olmuştu. Grafik kartı kadar işlemciyi de zorlayan gerçek zamanlı strateji oyunumuz yeni test sistemimizde bir sorun yaşatmadı. Ekstra bir çaba göstermeden tamamladığım testin sonuçları da gayet belirgin ve homojendi. Peşindeki 4870 x2'lerden kopmak için uğraşan GTX295, WiC testinde de aradığını tam manasıyla bulamadı. Düşük çözünürlükte %12, yüksek çözünürlükte %9'luk bir fark açabildi sadece. Ardından gelen 4870 x2'ler hemen he-

Marka	Model	GPU	Üretim Teknolojisi	Transistör Sayısı	Shader	DirectX	Shader Model	Pixel Fillrate (GPixel/sn)	Texture Fillrate (GTexel/sn)	Bellek Tipi	Bellek Miktarı	Bellek Veri Yolu	GPU Saat Hızı (MHz)	Bellek Saat Hızı (MHz)
Sapphire	Radeon HD 4830	RV770	55nm	956M	640 Unified	10.1	4.1	9.2	18.4	GDDR3	512MB	256-bit	575	900
Sapphire	HD 3850	RV670	55nm	666M	320 Unified	10.1	4.1	5.3	5.3	GDDR3	512MB	256-bit	669	700
Sapphire	Radeon HD 4670	RV730	55nm	514M	320 Unified	10.1	4.1	6.0	24.0	GDDR3	512MB	128-bit	750	1000
Sapphire	HD 4870 Toxic	RV770	55nm	956M	800 Unified	10.1	4.1	1.6	3.9	GDDR5	512MB	256-bit	780	1000
Gigabyte	GTX260	GT200	65nm	1400M	216 Unified	10	4	16.1	36,8	GDDR3	896MB	448-bit	576	999
Asus	GTX295	GT200	55nm	1400M	240 Unified	10	4	16.1	36.9	GDDR3	896MBx2	448-bit	576x2	999x2
Gigabyte	GV-NX96T-512H	G94	65nm	505M	64 Unified	10	4	10.4	20.8	GDDR3	512MB	256-bit	720	1008
Asus	EAH4850 Top	RV770	55nm	956M	800 Unified	10.1	4.1	10.9	27.2	GDDR3	512MB	256-bit	680	1050
Asus	EN9600GT Top	G94	65nm	505M	64 Unified	10	4	11.5	23.0	GDDR3	512MB	256-bit	720	1000
Asus	GTX285 Top	GT200	55nm	1400M	240 Unified	10	4	21.4	49.0	GDDR3	1GB	512-bit	670	1300
Sapphire	Radeon HD 4870x2	RV770	55nm	956M	800 Unified	10.1	4.1	12.0	30.0	GDDR5	1GBx2	256-bitx2	750x2	900x2
Asus	EN9800GTX +	G92	65nm	754M	128 Unified	10	4	12.4	49,6	GDDR3	512MB	256-bit	775	1180
PNY	XLR8 GTX285	GT200	55nm	1400M	240 Unified	10	4	20.7	47,4	GDDR3	1GB	512-bit	648	1242
Gigabyte	GV-R485MC-1GH	RV770	55nm	956M	800 Unified	10.1	4.1	10.2	25.6	GDDR3	1GB	256-bit	640	960
Asus	EAH4850 Matrix	RV770	55nm	956M	800 Unified	10.1	4.1	10.0	25.0	GDDR3	512MB	256-bit	625	933
Asus	EN9800GTX	G92	65nm	754M	128 Unified	10	4	10.8	43.2	GDDR3	512MB	265-bit	675	1100
Asus	EN9800GT Matrix	G92	65nm	505M	64 Unified	10	4	9.8	39.2	GDDR3	512MB	256-bit	612	900
Sapphire	Atomic 4870 x2	RV770	55nm	956M	800 Unified	10.1	4.1	12.8	32.0	GDDR5	1GBx2	256-bitx2	800x2	1000x2
Asus	EAH4870 Matrix	RV770	55nm	956M	800 Unified	10.1	4.1	1.5	3.8	GDDR5	512MB	256-bit	770	920
Asus	EAH4870 x2 Top	RV770	55nm	956M	800 Unified	10.1	4.1	12.6	31.6	GDDR5	1GBx2	256-bitx2	790x2	915x2
Gigabyte	9500GT Overclock	G96	65nm	314m	32 Unified	10	4	5.2	10.4	GDDR2	1GB	128-bit	650	400



Oyunlarda sanat olur da ekran kartlarında olmaz mı? Sapphire de kutularında ve ürünlerinin üstünde kullandığı abla resimlerini birazcık düzeltse, Asus'tan örnek alsa keşke...

	Marka	Model	World In Conflict	
			1280x1024	1680x1050
1	Asus	GTX295	77	72
2	Asus	EAH4870 x2 Top	68	66
3	Sapphire	Atomic 4870 x2	68	65
4	Sapphire	Radeon HD 4870x2	67	65
5	Asus	GTX285 Top	62	57
6	PNY	XLR8 GTX285	62	56
7	Gigabyte	GTX260	52	45
8	Sapphire	HD 4870 Toxic	51	42
9	Asus	EAH4870 Matrix	50	40
10	Asus	EN9800GTX +	41	34
11	Asus	EAH4850 Top	39	32
12	Gigabyte	GV-R485MC-1GH	37	31
13	Asus	EAH4850 Matrix	36	30
14	Asus	EN9800GTX	36	30
15	Asus	EN9600GT Top	33	27
16	Gigabyte	GV-NX96T-512H	33	27
17	Sapphire	Radeon HD 4830	32	26
18	Asus	EN9800GT Matrix	31	26
19	Sapphire	Radeon HD 4670	21	17
20	Sapphire	HD 3850	17	14
21	Gigabyte	9500GT Overclock	9	7

men aynı skorlara imza atarken, GTX285'ler de başa baş çıktılar testten. Her modeli grup grup toparlayan WiC bir tek 9800'leri yan yana yerleştiremedi listede. Listenin alt kısımlarındaysa yine ilginç bir şey olmadı. Her ürün haddini bildi, terslik çıkartmadı.

GRAND THEFT AUTO IV

Ekran kartlarımız arasında bir kırgınlık, bir husumet varsa ve sonunda öpüşüp barışacaklarsa GTA IV sayesinde olacak bu bir araya gelme faslı. GTA IV'te birleşin ey ekran kartları. Listenin en tepesiyle en dibi arasında farkın en aza indiği, lider grupla orta sınıf kartların birbirine en çok yaklaştığı testimiz GTA IV oldu. GTX295 %8'lik bir farkla liderliğini korurken ardından gelen 7 ekran kartı birbirlerinden %1 ve daha düşük oranlarda ayrılabildi sadece. Testin sürpriz kartıysa bir hamlede ilk beşe kadar yükselen Asus EN9800GTX+ oldu. Diğer ilginç durumsa Asus 4850 Top'ın yüksek çözünürlükte burun farkıyla da olsa ağabeyleri 4870'leri geçmesi oldu. Listede yer alan hemen hemen hiçbir kart GTA IV'te bir sorun yaşamazken listenin dibindeki 9500GT overclock'una rağmen "benden geçti artık" mesajını perçinlemeye devam etti.

FARCRY 2

GTA IV'le kaynaşan kartlar Afrika güneşi altında fazla kalınca yine birbirlerine girdi. GTX295 bütün buralar benim, hem de %15 ihtimalle diye bas bas bağırırken, 4870 x2 kardeşler sakin durup "birincilik seninse buradan 5'inci sıraya kadar da bizim" diyerek pek sallamadılar. GTX285'ler büyüklerin kavgasını hiç bulaşmadan ve az geriden izlerken onların arkasında kalan GTX260 kimlik bunalımları yaşamaya devam etti. Fırsat budur diyen 9800'ler "bizde hâlâ hayat var" diye bağırırken düşük yüksek çözünürlük ve ayarsız overclock mağduru bazı Matrix'ler kan kaybetti.

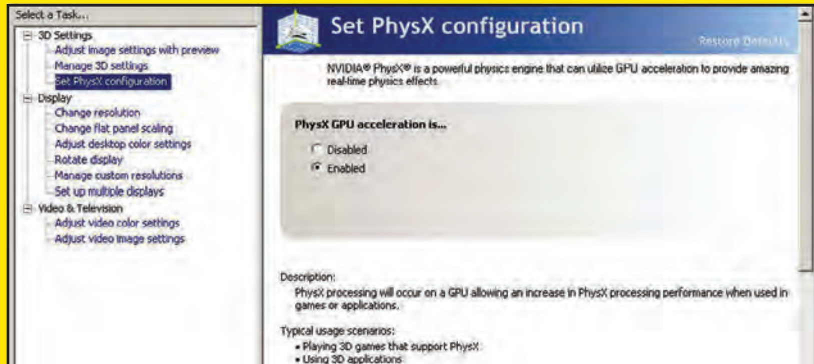
Bir testin daha sonuna gelmenin mutluluğuyla

İLAHİ KOMEDYA

Nvidia sürücülerinin 8800 ve üstü ekran kartı serilerine PhysX desteği getirdiğini söylemiştik. PhysX destekli düzgün oyun sayısı pek fazla olmasa da elbette fazla teknoloji göz çıkartmaz. Cuda desteğini de unutmamak lazım.

Nvidia kontrol panelinde PhysX ayarlarını barındıran sekmedeki açıklamaları okuyunca, sürücünün tüm 3B işlemlerde gücümüze güç katacağı gibi bir intiba uyanıyor. 3DMark Vantage testlerinde CPU skorunu ikiye katlayan PhysX desteğini kapattığımızda ne oluyor peki? Hazırsanız söyleyeyim, ekran kartının performansı artıyor. Şaka gibi geliyor kulağa biliyorum, inanmıyorsanız ilgili tabloya alalım sizi.

Daha önce belirttiğim gibi 3DMark Vantage skorlarımızı sabote ediyor olsa bile, son kullanıcının bu özelliği sürekli açık bırakacağını düşünerek (ki bir kısım kullanıcının haberi bile olmayacak varlığından, üzücü) devre dışı bırakmadık PhysX'i. Tabii o zaman aslında hamallık olduğunun farkında değildik.



Asus GTX295 PhysX Testi

PhysX	Crysis Warhead		Unreal Tournament 3		World In Conflict		Grand Theft Auto IV		FarCry 2		3D Mark Vantage		
	1280x1024	1680x1050	1280x1024	1680x1050	1280x1024	1680x1050	1280x1024	1680x1050	1280x1024	1680x1050	GPU	CPU	Total
Açık	45,66	36,89	234,43	201,58	77	72	64,81	64,61	80,02	64,38	12631	46474	H14180
Kapalı	45,65	37,18	234,57	202	80	73	65,69	64,4	80,56	71,55	12610	20602	H13389

test alanımızın kepengini indiriyoruz şimdilik. Geçmiş olsun. Şimdi gelelim Türk ailesi olarak en sevdiğimiz bölüme, yani yorumlara.

AŞAĞIDAKİLER
En hızlı ekran kartı hangisi sorusuna şimdilik cevap verdiğimize göre artık listenin orta ve aşağı semtlerine uğrayabilir, cüzdanımıza kastetmeyen kartlarla ilgili de bir iki laf edebiliriz.

4000 serisi fiyat performans konusunda liderliğini sürdürmeye devam ediyor. GeForce 9800'ler arada bir şansını denese de 4870'lerin gerisinde kalmaya mahkum gibi görünüyor. O zaman 4870'leri tercih etmek halen daha mantıklı değil mi? Tam olarak değil. Nvidia'nın 55nm GT200'leri piyasaya sürmesinin ardından fiyatlarında gittiği indirim, benim bir türlü bir sınıfa sokamadığım GTX260'ların önünü açıyor. 65nm teknolojisiyle üretilmiş GTX260, testimizin en hızlı 4870'inden %11 daha yüksek performans gösteriyor. Ancak bizi en çok ilgilendiren bölümü bu değil. Gigabyte GTX260'ın 299$'lık fiyat etiketi karşısında Sapphire HD 4870 Toxic 266$ fiyat etiketine sahip. Toxic'in fiyat performans oranı halen GTX260'tan daha iyi. Yani nedir? Nvidia artık 4870'lere hem fiyat hem de performans olarak alternatif sunabiliyor. Bravo.

Listede biraz daha aşağıya indiğimizde Radeon HD 4850'lerle GeForce 9800GTX'lerin çarpışmasına şahit oluyoruz. Testte yer alan ürünler için bize gönderilen fiyatlar piyasaya göre biraz yüksek kalıyor maalesef. Fakat iki ürünün arasındaki fiyat farkı piyasadaki en ucuz emsallerine baktığınızda dahi değişmiyor. 150-200$ arası bir bütçe ayırdıysanız alacağınız ekran kartı kesinlikle Radeon HD 4870 olacaktır. Bu bölgede hem fiyat hem performans konusunda söz sahibi olan halen ATI.

İn in bitmeyen listemizde biraz daha aşağıda Radeon HD 4830'un GeForce 9800GT'lerle karşı karşıya geldiğini görüyoruz. Bize gelen fiyatlara göre Radeon HD 4830 daha iyi bir tercih gibi görünüyor. Performans olarak daha iyi olduğunu söyleyebiliriz. Piyasayı biraz araştırdığınızda elimizdeki markalar olmasa bile 4830'la aynı fiyata 9800GT modelleri bulmanız mümkün. İşin komiği, 9600GT'leri de aynı fiyata bulabiliyor olmanız.

Listenin en sonuna vardığımızdaysa GeForce 9600 ve GeForce 9500GT'leri artık emekliye ayırmamız gerektiğini görüyoruz. Mütevazi bir bilgisayar toplayacaksanız tercihinizi Radeon HD 3850 ya da 4670'ten yana kullanmanız daha mantıklı. 9600GT'yi emekliye ayırmamın sebebiyse 100$ verdikten sonra Radeon HD 4830 ya da 9800GT alabiliyor olmamız.

YUKARIDAKİLER
Kesenin ağzını biraz daha fazla açmak isteyen ya da açabilecek durumdaki kullanıcılar içinse şimdilik istikamet belli. En hızlının, GTX295'in fiyatının Radeon HD 4870 x2'lere yakın olması ATI için elbette ciddi bir dezavantaj. Şahsen şimdi cebimde tomarla para koyup alışverişe çıkacak olsam hâlâ Radeon HD 4870 x2'yi tercih ederdim.

KAHRAMANIM BENİM

Daha önce de yaşadığımız soğutucu krizi, bu kez neredeyse testi gelecek aya bırakmamıza neden olacaktı. Neyse ki Asus imdadımıza tam vaktinde yetişti. Triton 81 son aylarda incelediğimi diğer Asus soğutma çözümleri gibi ilginç bir tasarımla çıkıyor karşımıza. Basık bir X şeklinde tasarlanan soğutucunun daha geniş olan yanaklarına 2 adet 92mm fan yerleştirilmiş. 4 bakır ısı borusuyla sıcaklığı işlemciden uzaklaştıran Triton, kasa içindeki hava akımını da düzenlemenize yardımcı oluyor. Tek can sıkıcı yanıysa, şu dededen kalma ayakları kullanarak anakarta monte ediliyor olması. Stok fan mısın mübarek? Sıkı tutun biraz. Triton 81, LGA1366 soket dışında, LGA775, AM2, ve AM2+ soketli ürünlerle de kullanılabiliyor.



Marka		Model	Grand Theft Auto IV	
			1280x1024	1680x1050
1	Asus	GTX295	64,81	64,61
2	Asus	EAH4870 x2 Top	59,04	59,37
3	Asus	GTX285 Top	62,67	58,1
4	PNY	XLR8 GTX285	64,57	58,02
5	Asus	EN9800GTX +	62,2	56,73
6	Sapphire	Atomic 4870 x2	56,2	56,58
7	Sapphire	Radeon HD 4870x2	59,06	56,42
8	Gigabyte	GTX260	58,74	56,37
9	Asus	EN9800GTX	59,81	53,4
10	Asus	EAH4850 Top	42,69	52,32
11	Sapphire	HD 4870 Toxic	60,01	52,3
12	Asus	EAH4870 Matrix	58,95	52,08
13	Asus	EN9800GT Matrix	51,49	42,41
14	Asus	EAH4850 Matrix	49,51	39,88
15	Gigabyte	GV-R485MC-1GH	48,24	39,29
16	Gigabyte	GV-NX96T-512H	45,95	37,36
17	Asus	EN9600GT Top	45,8	37,34
18	Sapphire	Radeon HD 4830	43,85	34,89
19	Sapphire	Radeon HD 4670	30,37	23,86
20	Sapphire	HD 3850	23,37	21,25
21	Gigabyte	9500GT Overclock	18,12	14,16

Marka		Model	FarCry 2	
			1280x1024	1680x1050
1	Asus	GTX295	80,02	64,38
2	Sapphire	Atomic 4870 x2	65,95	54,74
3	Asus	EAH4870 x2 Top	65,05	52,34
4	Sapphire	Radeon HD 4870x2	62,46	50,79
5	Asus	GTX285 Top	54,45	48,7
6	PNY	XLR8 GTX285	52,71	47,1
7	Gigabyte	GTX260	43,38	38,15
8	Sapphire	HD 4870 Toxic	24,58	29,03
9	Gigabyte	GV-R485MC-1GH	29,24	23,97
10	Asus	EN9600GT Top	23,44	19,97
11	Asus	EN9800GTX	25,69	19,48
12	Asus	EAH4850 Matrix	27,22	17,57
13	Asus	EN9800GTX +	29,08	17,2
14	Gigabyte	GV-NX96T-512H	23,74	17,05
15	Asus	EN9800GT Matrix	22,34	15,59
16	Asus	EAH4850 Top	24,96	13,55
17	Asus	EAH4870 Matrix	17,67	13,26
18	Sapphire	Radeon HD 4830	22,8	10,67
19	Sapphire	Radeon HD 4670	16,47	10,4
20	Sapphire	HD 3850	12,85	9,44
21	Gigabyte	9500GT Overclock	8,86	6,84

Asus EAH4870 x2 Top, listenin üst sıralarından vazgeçmiyor. Ancak overclocksuz 4870 x2'lerin sık sık gerisine düşüyor.



SAPPHIRE RADEON 4870 X2 ATOMIC EDITION

Hızlı ekran kartları elbette biz donanım ve oyun insanları için birer arzu nesnesi. Sapphire Radeon 4870 x2 Atomic Edition sadece performansıyla değil, aklınıza gelebilecek her şeyiyle arzulayacağınız bir ürün. Üstünde Atomic logosu olan metalik bir çantayla İstanbul sokaklarında gezerseniz başınıza ne gelir bilinmez tabii.

Overclock'lu olarak gelen Atomic'in işlemci saat hızı referans 4870 x2'nin 750MHz'ine karşılık, 800MHz. Bellek hızıysa 900MHz'den 1GHz'e yükseltilmiş. Isı problemine karşılık su soğutmayı tercih eden Atomic sadece ekran kartınızı serinletmekle kalmıyor, işlemcinizi ve kasanızın içini de serinletiyor.

Atomic'in benim için bir diğer artısıysa su soğutma sayesinde ekran kartının fanlı modellerin aksine sadece tek bir slot işgal ediyor olması. Sadece 1000 tane üretilen Atomic, testimizin de doğruladığı üzere üretilmiş en hızlı ve en şık 4870 x2.

Bu tür ürünlerin montajı ve kullanımı genellikle sorunlu oluyor. Ancak Atomic hevesinizi kursağınızda bırakacak değil. Tak-sök işlerine birazcık aşinaysanız sorun yok.

İşlemci soğutucusu herhangi bir soğutma çözümü kadar kolay monte ediliyor. Radyatörü kasanın çıkış fanı yerine sadece 4 vidayla monte ediyoruz. Ekran kartını da taktıktan sonra soğutma sisteminin düzgün çalışması için tek ihtiyacımız olan 4 pinlik bir güç bağlantısı yapmak.

Su soğutma çözümlerinde yaşanan problemlerin hemen hiçbiriyle uğraşmak zorunda bırakmayan Atomic, bu konuda kendi kendine yetebiliyor. Bize de ürünün kutusundan çıkan ve kaç numaralı Atomic'e sahip olduğumuzu belirten etiketi kasamıza yapıştırıp oyunlarda yüksek detay seviyelerinin ve çözünürlüklerinin tadını çıkartmak kalıyor.



Bunun iki sebebi var. Birincisi GTX295'in ısınma ve kilitlenme problemi midemi bulandırdı. Riva Tuner'a talim etmek olmaz her gün. O gürültü de gerçekten çekilmez. İkinci sebebiyse Nvidia'nın en hızlılarına gerçekten güvenmiyor oluşum. 8800GTX zamanında çözülemeyen sorunlarıyla canımı yaktı. Prestij kartı 9800GX2 hiçbir zaman istikrarlı bir performansa sahip olmadı. Çılgın enerji tüketimi de cabası. Nvidia'nın en hızlı kartları her zaman beni üzdü. Radeon HD 4870 x2'yi uzun zamandır kullanıyorum ve testte yeni sürücülerle yaşadığım hariç herhangi bir sorunla karşılaşmadım. Yanlışta anlaşılmasın. Bir GTX285'i ya da GTX260'ı alırken aynı mesafeli duruşa sahip olmayacağım da kesin. Sadece en tepedeki Nvidia kartları daima biraz zorlama gibi geliyor bana. Bir geriden gitmek daha iyi gibi.

Daha fazla katılımın olmasını, meydanda daha fazla yiğidi karşı karşıya görmeyi arzu ederdik.

Ama kriz ekran kartı üretici ve dağıtıcılarını da vurdu anlaşılan. Piyasadaki kartların durumuna şöyle bir göz atmış olduk. Yeni ürünler geldikçe listemizi genişletmeye ve geliştirmeye devam edeceğiz. Dolar kuru da bir yerde kendini sabitlemeyi başarırsa alışverişlerimiz biraz daha kolaylaşacaktır. Test, dergi vs. bittiğine göre artık oturup biraz oyun oynayabiliriz. ATI'nin cevabını da merakla bekliyoruz, bakalım Nvidia'nın son tostunu nasıl yiyecek. Kalın sağlıcakla.

	Marka	Model	Fiyatı ($) +KDV
1	Sapphire	Atomic 4870 x2	650
2	Asus	EAH4870 x2 Top	640
3	Asus	GTX295	594
4	Sapphire	Radeon HD 4870x2	525
5	Asus	GTX285 Top	455
6	PNY	XLR8 GTX285	443
7	Asus	EAH4870 Matrix	389
8	Gigabyte	GTX260	299
9	Sapphire	HD 4870 Toxic	266
10	Asus	EN9800GTX +	249
11	Asus	EAH4850 Matrix	249
12	Gigabyte	GV-R485MC-1GH	236
13	Asus	EN9800GTX	230
14	Asus	EAH4850 Top	223
15	Asus	EN9800GT Matrix	204
16	Asus	EN9600GT Top	159
17	Gigabyte	GV-NX96T-512H	152
18	Sapphire	Radeon HD 4830	104
19	Gigabyte	9500GT Overclock	94
20	Sapphire	Radeon HD 4670	83
21	Sapphire	HD 3850	79

	Marka	Model	Performans
1	Asus	GTX295	100
2	Sapphire	Atomic 4870 x2	86
3	Sapphire	Radeon HD 4870x2	86
4	Asus	EAH4870 x2 Top	84
5	Asus	GTX285 Top	77
6	PNY	XLR8 GTX285	74
7	Gigabyte	GTX260	62
8	Sapphire	HD 4870 Toxic	55
9	Asus	EAH4870 Matrix	51
10	Asus	EN9800GTX +	49
11	Asus	EN9800GTX	44
12	Asus	EAH4850 Top	43
13	Gigabyte	GV-R485MC-1GH	41
14	Asus	EAH4850 Matrix	41
15	Asus	EN9800GT Matrix	37
16	Asus	EN9600GT Top	37
17	Gigabyte	GV-NX96T-512H	37
18	Sapphire	Radeon HD 4830	35
19	Sapphire	Radeon HD 4670	24
20	Sapphire	HD 3850	20
21	Gigabyte	9500GT Overclock	12

	Marka	Model	Fiyat/Performans
1	Sapphire	Radeon HD 4830	33,89
2	Sapphire	Radeon HD 4670	28,50
3	Sapphire	HD 3850	25,51
4	Gigabyte	GV-NX96T-512H	24,04
5	Asus	EN9600GT Top	23,26
6	Gigabyte	GTX260	20,62
7	Sapphire	HD 4870 Toxic	20,50
8	Asus	EN9800GTX +	19,52
9	Asus	EAH4850 Top	19,24
10	Asus	EN9800GTX	19,17
11	Asus	EN9800GT Matrix	18,27
12	Gigabyte	GV-R485MC-1GH	17,58
13	Asus	GTX285 Top	16,86
14	Asus	GTX295	16,82
15	PNY	XLR8 GTX285	16,79
16	Asus	EAH4850 Matrix	16,60
17	Sapphire	Radeon HD 4870x2	16,42
18	Sapphire	Atomic 4870 x2	13,27
19	Asus	EAH4870 x2 Top	13,10
20	Asus	EAH4870 Matrix	13,02
21	Gigabyte	9500GT Overclock	12,74

PAZAR YERİ



MART AYI SABIR AYI

Teğet geçen krizin dümen suyuna kapılıp giden Olgay'ı bir süreliğine kaybettik. Ben de derginin elime geçen her yerine "Olgay evine dön" mesajları bıraktım. Yakında süt kutularında resmini görürseniz şaşırmayın.

Ay boyunca piyasada istediğiniz ürünleri bulamazsanız da şaşırmayın ayrıca. Sistem bileşenlerimizin bir kısmını toplamakta güçlük çektiğimi söylemeliyim. Firmalar hinlik yapıp dolar kurunun tavan yapmasını bekliyor olabilir. Ya da kriz teğet geçmemiştir, toptancıdan ürün çekmiyor olabilirler. Canları sıkılmış, işi gücü salmış da olabilirler. Her durumda bu ay alışveriş yapmak için pek iyi bir zaman sayılmaz. Dalgalanıp duran dolar kuruna dikkat ediyoruz. Piyasa araştırmamızı biraz derinleştirip fiyatları mutlaka bir önceki ayın fiyatlarıyla karşılaştırıyoruz. Piyasada az olan ürünlerin fiyatlarının bir iki dolar yükselmesi gayet normal. Bazı mağazalarda belli ürünlerin fiyatlarının son 15 gün içinde roket hızıyla yükseldiğini görüyoruz. Kısacası mart ayı sabır ayı. Hiçbirimiz kedi olmadığımıza göre çıldırmanın anlamı yok.

Sistemlerimizde çok ciddi bir değişiklik yaşamadık bu ay. GTX295, Radeon HD 4870 x2'yi mat edince süper sistemimizin ekran kartını değiştirdik. Yine süper sistemimizde yer alan Recon Gaming Engine'i piyasada bulamayınca emektar High Power 1000W HPC-1000'e dönüş yaptık. Bu ay da krizle, kurla, onla bunla geçti gitti. Gözler hep Olgay'ı aradı.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	Intel Core 2 Duo E7200			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	-	(e) 146$	-	(m) 177$	(a) 181$	(l) 189$	(l) $1134	(o) $1165	(e) $1215
Anakart	Asus P5Q-SE			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	-	(m) 125$	-	(j) 169$	(f) 178$	(o) 185$	(o) $450	-	-
Bellek	OCZ Platinum/SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Fatal1ty 2x1GB kit 1066MHz DDR2			Kingston HyperX 3x1GB kit 2000 MHz DDR3		
	(i) 49$	-	(o) 49$	-	(e) 59$	-	(g) $291	-	-
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 3870 512MB GDDR4			Sapphire Radeon HD 4850 Toxic 512MB			Asus GeForce GTX295		
	(a) 108$	(e) 115$	(b) 120$	(a) 182$	(f) 192$	(l) 195$	-	(f) 594$	-
Sabit Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSamsung 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 65$	(f) 67$	(l) 71$	(j) 88$	(a) 90$	(l) 90$	(j) $220	(a) 228$	(l) 238
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(j) 20$	-	-	(j) 20$	-	(o) 216	-	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power Cool-Max 350watt			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000W HPC-1000		
	(e) 34$	(f) 36$	(b) 39$	(f) 105$	(e) 109$	(h) 109$	(f) 239	(h) 239	(b) 248
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			AeroCool AeroRacer-Pro			Thermaltake Xaser VI Siyah		
	(a) 58$		(e) 69$	(o) 95$	(h) 99$	(e) 115$	(m) 126$	(o) 137$	(b) 141$
Toplam Fiyat	Min 605$			Min 895$			Min 3270$		
	Max 639$			Max 962$			Max 3393$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi (a) Eksen (b) Vatan (c) Bimeks (d) Teknosa (e) HepsiBurada (f) Eksa (g) Gold (h) Mavi Bilgisayar (i) Akortek (j) Gigatek (k) Firebal (l) Inventus (m) Nova (n) Ekonomik Ticaret (o) Sanal Marketim

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC160		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(n) 99$		(j) 28$	(c) 35$	(o) 88$	(b) 102$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(g) 178$	(o) 198$	(h) 122$	(e) 131$	(h) 389$	(e) 494$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech X7 XL-755K Oscar		A4 Tech X7-G800	
	(o) 25$	(n) 24$	(f) 20$	(b) 24$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 70$	(e) 85$	(o) 94$	(n) 104$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Lenovo L1940		Samsung T220		-	
	(e) 133$	(b) 181$	(o) 201$		(j) 265$	(a) 314$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		Samsung 226CW		Samsung T240HD	
	(e) 134$	(b) 162$	-	-	-	-	(f) 499$	(b) 498$

TAMiR ATÖLYESi

En başından uyarıyorum sizi sevgili okurlar. Bu ay burada alıştığınız muhabbeti göremeyebilirsiniz. Olgay Usta atölyeden kaçtı. Hastanedir, karakoldur, konu komşuya haber saldık, arıyoruz hâlâ. Kendine sıfır atölye açmış diyenler var, Japonya'ya yeni katana almaya gitti diyenler var, Altair kostümünün gazıyla ata bindi, at aldı götürdü bunu diyenler var. Henüz bilemiyoruz nerede, ne yapar. Çok da yüklenmemiştik çocuğa halbuki. Neyse görenler en yakın Goyun'a bildirsin lütfen (Olgay sen de çok uzatma, dön atölyeye, tezgâhı da toplamadan çıkmışsın zaten). Bu aylık ben yardımcı olmaya çalışacağım sizlere. Hadi şimdiden geçmiş olsun.

KİŞİLİK BÖLÜNMESİ

S Merhabalar Herkese,
Çok acayip bir sorum var, hadi bakalım. Ben kendime işimi görecek güzel bir dizüstü bilgisayar aldım. Ama sorunum yeni bilgisayarla ilgili değil (*Hakikaten çok acayipmiş soru-KA*). Olay eski bilgisayarımda (*Hangi?-KA*). Zavallı kardeşime verdiğim makinemde GeForce 6600 ekran kartı var. Ben evin ücra köşelerinde (*Şatoda yaşıyorsun sanırım-KA*), üzerinde Gigabyte GV-NX66T256D yazan bir ekran kartı daha buldum (*Daha önce kaç ekran kartı bulmuştun ve onların üzerinde ne yazıyordu?-KA*). Bunun Nvidia olduğu kanaatindeyim, hatta GeForce 6600 bile olabilir gibi geliyor. İşte sorun burada patlak veriyor sizin için (*Niye bize patladı sorun şimdi ama? Korkuyorum-KA*). Bu antika kartlardan hangisi daha iyidir ve hangisini gariban makineye yerleştireyim, ne dersiniz? Cevabınızı bekliyorum, iyi çalışmalar herkese. Hadi bakalım.
Tuğkan Kurtuluş ya da Umut Başaran

C Merhaba Tuğkan ya da Umut
Öncelikle merak ediyorum, sen hangisisin bunlardan kuzum? Mektubun başında başka, sonunda başka isim. Mektubunu dikkatle okudum. Cevaplayamayacağım diye de oldukça ürktüm başlarda. Sonra internette Google diye bir şey var dediler, bir deneyeyim şansımı dedim ben de. Yazdım GV-NX66T256D diye, GeForce 6600GT 256MB DDR3 128-bit ekran kartı çıktı karşıma. GeForce 6600'lere özel bir ilgin var herhalde, çifter çifter almışsın ekran kartlarını. Ancak ilk 6600'ün özelliklerini tam yazmadığın için hangisi daha gariban, bir şey söyleyemiyorum. Gariban olmayan kartı takmayasın yanlışlıkla? Bir sonraki mektubunda onu da belirtirsen, hemen hangisinin daha gariban olduğuna karar verip çözelim sorununu. Zavallı kardeş, gariban bilgisayar, kişilik bölünmesi, vah kardeşim vah. İyi bak kendine.

LGA775, LGA1366 EVLİLİĞİ

S Sayın ilgili (Olgay ya da Tuğbek Bey'ler oluyor herhalde bu ilgili)
Ben yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Donanımla ilgili internet sitelerini ve çeşitli dergileri inceledim. Bu incelemeler sonrasında kafamda bazı sorular oluştu. Bunları size sormak isterim (*Fark ettim, buyur-KA*)

1- Hem LGA775 hem de LGA1366 işlemci yuvası destekleyen bir anakart mevcut mudur?
2- Eğer birinci soruya yanıtınız hayırsa, siz olsanız hangi yuvaya sahip anakart almayı düşünürsünüz? Daha açık sormam gerekirse Core 2 işlemcilerin ne kadar ömrü var?
3- DDR2 ve DDR3 bellekler arasında ciddi bir oyun performansı farkı var mıdır?
4- İncelediğim kadarıyla LGA1366 anakartlar ki genelde bir hayli pahalı oluyorlar, standart olarak yine pahalı olan DDR3 bellekleri destekliyor. DDR3 yuvasına daha ucuz olan DDR2 bellek takmak mümkün müdür?
5- SATAII sabit diski sadece SATA desteği olan bir anakartta kullanmak mümkün müdür?
6- Almayı düşündüğüm sistem için 450W güç kaynağı yeterli midir? Yoksa 600W güç kaynağı mı almalıyım? Ayrıca bu sistem bileşenleriyle

Tapir Usta: REVENGE OF THE TAPİR...



ilgili yorumlarınız var mı?
Intel Core 2 Duo E8400 işlemci, ATI Radeon HD 4830 ekran kartı, Gigabyte EP45 anakart, Samsung 250GB sabit disk, 2x1GB 1066MHz DDR2 bellek, 80$'lık bir kasa, klavye ve fare. Vereceğiniz yanıtlar ve yorumlar için şimdiden teşekkür eder, çalışmalarınızda başarılar dilerim.
Cengizhan YILDIRIM

C Merhabalar Cengizhan
Çabanı takdir ediyorum elbette ama maalesef ilgili şahsı bilemedin. Siteleri ve dergileri inceledikten sonra kafandaki soruların cevaplanması gerekirdi aslında, süreç biraz tersten işlemiş sanki. Ama işimiz de bu tersliği düzeltmek değil mi?

1- Bir arabada iki şoför bulunması çeşitli sorunlar yaratmıştır hep. Bu yüzden iki direksiyon birden olmaz otomobillerde. Yani sorunun cevabı "hayır, böyle bir anakart yok". Eğer dünyanın başka bir bölümünde varsa da bırakalım orada kalsın, lâzım değil.
2- Böyle şaşırtmacalı sorular soruyorsunuz, şaşırtıyorsunuz beni gerçekten. Core 2 işlemcilerin önünde hâlâ uzun bir hayat var, merak etme. LGA1366'ya tamamen geçişimiz epey zaman alacak. Piyasaya daha yavaş yayılan yeni platformun fiyatı da haliyle daha yavaş düşecek. Bu yüzden Core 2 bir sistem edinip uzun süre gönül rahatlığıyla kullanabilirsin.
3- Okumamışsın dergiyi, otur sıfır. Oyun performansı sadece belleklere bağlı değil. Bu yüzden evet ya da hayır demek kesinlikle yanlış olacaktır. Seni hemen Mart 2008 sayımızdaki DDR bellek dünyasının iç yüzüyle ilgili dosya konumuza ışınlıyorum.
4- Eğer zorlarsan DDR3 yuvasına DDR2 bellek takabileceğine inanıyorum ben. Elbette ne anakartının ne de taktığın belleklerin bir hayrı kalacaktır bu durumda. Kısaca hayır, DDR3 yuvasında DDR2 bellek kullanamazsın :)
5- SATAII disklerin üzerindeki jumper ayarlarına dikkat edersen, veri transfer hızını düşürdüğünü iddia eden bir jumper göreceksin. Anakartının üreticisinin sitesinden bu ayarda SATAII diskleri çalıştırıp çalıştırmadığını kontrol etmen de gerekiyor. Eski Pentium4 sistemimde kullandığım Asus SATA anakartım bu şekilde SATAII disklerimi sorunsuzca çalıştırıyordu mesela.
6- 450W güç kaynağı, belirlediğin sistemi rahatlıkla çalıştıracaktır. Ancak uzun vadede sorun yaşamak istemiyorsan hem kaliteli hem de biraz daha yapılı bir güç kaynağı tercih etmende fayda var. Sisteminde ilk değiştirmen gerekense sabit diskin. Sabit disk fiyatları oldukça düştü şu ara. 100$ civarında 1TB, 50$ civarında 500GB ve üstü sabit diskler bulabilirsin piyasada. Bellek dosyasına bir dönüş yapıp okursan, 800MHz belleklerle 1066Mhz bellekler arasında da bir performans farkı olmadığını göreceksin. Ne marka, ne model seçim yaptığını bilemiyorum. Geçen ay topladığımız 339$'lık PC'de 2x1GB 800MHz Kingston bellek kullandık mesela ve sadece 18$ ödedik. Ondan bundan azıcık kısıp ekran kartını Radeon HD 4850'ye yükseltebilirsin. Anakart ve işlemci seçimlerin de gayet iyi. Bir bütçe belirtseydin daha da iyi olabilirdi.

Neyse, umarım yardımcı olabilmişimdir. Ama gözüm üzerinde Cengizhan. Çalışmamışsın, okumamışsın dergiyi hiç. Çalış, bir dahaki mektubunda sözlü yapacağım. Hem yazıyoruz o kadar bak kalbim kırılıyor, snff snff…

İDARESİZ POSTA İDARESİNİN ŞEYSİ DEĞİL MİYDİ?

S Merhaba OYUNGEZER ailesi
Derginizi okumaya geçtiğimiz sene Ekim ayı itibariyle başlasam da, derginizin bulunmadığı bir şehirde oturmama rağmen Ocak sayısına kadar hiç kaçırmadan okumak gibi kırılması zor bir rekora imza attım (*Bravo kardeşim-KA*). Derginizi krizde bile okuyucuları üzmeyecek şekilde hazırlıyorsunuz, tebrik ederim (*Ama sen krizdekileri birazdan üzeceksin be Ömerim, olmadı ki şimdi-KA*). Ben uzatmadan sorularıma geçeyim, yoksa mektubum silinenler klasörüne gidecek. Ben FPS oyunlarını çok seviyorum. Sürekli bu tür oyunları oynuyorum. Bu yüzden saniye kareye çok fazla önem veriyorum. Sistemimde (*Sevgili okurlar, eğer kriz sizi de vurduysa, evdeki sistem 5 yıllıksa ve oyun oynatırken kan ağlatıyorsa mektubun gerisini okumayın-KA*) Asus'un P5K-SE anakartını kullanıyorum. İşlemcim Intel Core 2 Quad 6600 2.4GHz. Windows Vista işletim sistemim ve 4GB DDR2 belleğim var. Ekran kartım Nvidia GTX280. Şimdi bu sistemde Call of Duty 4'ü online oynarken 90-91 saniye kare performans alıyorum. İyi, güzel fakat ben bu değeri artırmak istiyorum. 2 seçenek düşündüm. Sistemimdeki GTX280 sayısını artırmak ya da ekran kartımı GTX295'le değiştirmek. Sizce hangisi daha mantıklı veya daha sağlıklı? (*Dur vericem ben senin cevabını-KA*) Bunlardan başka bildiğiniz daha iyi bir yöntem varsa bana yazar mısınız? Teşekkürler.
Ömer

C Sevgili Ömer
Mektubunu okuyunca, sisteminin içler acısı haline çok üzüldüm. O kadar ki, biraz nispet yapayım dedim… FPS oyunlarını ben de severim. Ama CoD4 değil World at War oynuyorum (beklerim). Bir de senin sistemin yarı fiyatına 100 saniye kare alıyorum çakılı, hemi de online valla. Şimdi sen bu sisteme bir GTX280 daha alıp takarsan, krizdeki oyungezerler sana ayıplayarak bakabilir. O yüzden bu seçeneği es geçelim. GTX280'le GTX295 arasında geçiş yapmak, sadece CoD4'ün yüzü suyu hürmetine olacaksa bence hiç gerek yok.

Öncelikle online oyun oynarken sisteminin gerçek performansını görmen de pek olası değil. O gece bağlantın kötüdür, kasım kasım kasılır oyun. Sen beni dinle, paran cebinde dursun. Ocak sayısına kadar var elinde madem dergiler, Organize Sanayi'nin Windows optimizasyonu ve bakımıyla ilgili yazılarını bir gözden geçir. İşletim sistemini biraz toparlayarak beklediğinden çok daha fazla artırabilirsin sistem performansını. Şşşş tamam Goyun sakin, oyungezerler sakin abicim, dağılın. Oldu bir yanlış anlaşma. Sanayi yerinde olmaz öyle şey, hadi dağılın. Ömer sen de krizde yapma böyle şeyler bari, benimle birlikte tekrar et, Windows Optimize, Windows Optimize…

Bu ayın sonu da Olgaysız geldi sevgili okurlar. Gelecek ay yine beni bulabilirsiniz karşınızda (Allah korusun, sözlü falan çekiyon millete =) TÖ), Olgay geri dönmüş de olabilir, sırf eziyet olsun diye mektupları Berkant'a cevaplatabiliriz (size değil Berkant'a eziyet). Bu arada donanim@oyungezer.com.tr posta kutusunun bir hayli boş olduğunu fark ettim. İpin ucunu mu kaçırdık yoksa cevapsız soru mu bırakmadık, ben çıkamadım işin içinden. Yazın ama. Habersiz bırakmayın bizleri. Kalın sağlıcakla **-Kaan ALKIN**

SANAYİ DEVRİMİ

Bu devrim bitmek bilmiyor, her gün çığ gibi büyümeye devam ediyor



USB Buzdolabı

İçine sadece bir kutu kola sığıyor olması onun bir buzdolabı olduğu gerçeğini değiştirmez. Kolanız bittiğinde asıl buzdolabına gidip yenisini alma sorunuysa hâlen çözülebilmiş değil.

Desktop Warfare



Eğer iş arkadaşlarınız size MSN'den nişan alıp atıyorsa siz de onlara taş atın, aha bunla. Yüzde 100 odun.

Sonic Grenade

Ev ahalisi uyanmak bilmiyor mu? Çocuklar okula geç mi kalıyor? Çekin pimi, atın yatak odasına, herkes anında uyanacak garanti. Ama bir de sizi yakalamaları gerek. Çünkü sonic bomba, pimini yerine takmadan sesini kesmek bilmiyor.

Pillow

Bildiğiniz yastık. Böyle kafanızı koyup uyuyorsunuz, insanlık tarihinin en süper buluşu. En çok özlem duyulanı da olabiliyor.



ELECTRONIC GAMING MONTHLY

OYUN DÜNYASINDA **TEK OTORİTE**



OYUNA DEVAM

EGM EKİBİ YENİ PROJELERİYLE İŞBAŞINDA

NE DEDİLER?

EGM YAZARLARI UNUTULMAZ ANLARINI PAYLAŞIYOR

BİR DERGİNİN ARDINDAN...

HER SON YENİ BİR BAŞLANGIÇTIR

Önümüzdeki üç sayfa boyunca okuyacaklarınız, geçtiğimiz ay yayın hayatına son veren Electronic Gaming Monthly Türkiye'nin editörleri tarafından küçük bir veda, ama daha önemlisi bir "yeniden merhaba" sayısı olarak hazırlanmıştır. Kendilerini Oyungezer sayfalarında konuk etmekten çok mutlu olduk, iyi ki geldiler :) –OYUNGEZER

EDİTÖRÜN NOTU

Çıktık açık alınla, 10 yılda her savaştan
10 yılda 15 milyon okur, yarattık her yaştan

Biten her şey yeni bir başlangıçtır

Dile kolay, üç yıla yakın bir süredir emek verdiğimiz dergimiz EGM'yi de krize kurban verdik. Elbette bizler için çok üzücüydü. Yıllardır büyüttüğümüz Merlin'in küçük kardeşi EGM'yi öyle sessiz sedasız geride bırakmak, çok sevdiğimiz okurlarımıza bir veda bile edememek bizleri derinden yaralamıştı. Sadece biz değil, severlerimiz de çok üzülmüştü ama elden gelen çok fazla bir şey yoktu.

Bütün problemleri hızlıca geride bırakıp yolumuza devam etmemiz gerekiyordu. Bu sebeple uzun toplantıların ardından ekip arkadaşlarımızla Merlin'in Kazanı'nın ofisini daha önce olduğu gibi yeniden aktif etmeye karar verdik.

Ofisimizi nasıl açtık?
Bir anda öyle büyük bir yatırıma girmek kolay değil. Bir ofis "ha" deyince açılmıyor. Öncelikle iyi bir maddi kaynağa ihtiyacınız var. Sonuçta oyun diyoruz, sadece kullanılacak bilgisayarların bile oldukça iyi olmaları gerekiyor. Mobilyalar, ofisin bakımı, beyaz eşyası derken bir baktık, birikimlerimizin çoğunu da bu ofise yatıracağız ama "açacağız" demiştik artık, geri adım atmak olmazdı. Başladık birer birer ihtiyaçlarımızı temin etmeye. İşte işin asıl güzel yüzü o zaman ortaya çıktı. Yerli/yabancı birçok firma bizi o kadar çok sevmiş, yaptığımız işe o kadar inanmış ki, ellerinden gelen her türlü desteği sunmaya başladı. Kimisi ürünleriyle kimisi de maddi destek vererek bu zor günümüzde yanımızda oldu. Dayanışmayla neler yapılabileceğine bir kere daha, hem de tam içinde, şahit oldum.

Bundan sonra neler olacak?
Artık hedeflerimiz daha büyük. Merlin için bir dizi yeni proje hazırladık. Zamanla aktif edeceğimiz projeler bunlar. Hem okuyucularımıza daha kaliteli ve daha doğru bilgi vermek için, hem de daha büyük kitlelere ulaşmak için çalışmalar yapıyoruz. EGM'nin kapanmasıyla beraber tüm kadronun Merlin'e dönmüş olması, artık elimizi daha güçlü bir hale getirdi. Dolayısıyla önümüzdeki dönemlerde Merlin'in Kazanı'ndan sürprizler bekleyebilirsiniz. Şimdilik pek fazla açıklayamasak da, okuyucularımızın daha memnun olacağı bir Merlin'in Kazanı'nın startını vermiş bulunuyoruz. Kısaca bundan sonra çok şey olacak diyebiliriz…

Ah bu Oyungezer yok mu...
Kendi dergimiz üzerinden okuyucularımıza son sözlerimizi söyleme fırsatımız maalesef olamadı. Zira her şey çok ani gelişti fakat meslektaşlarımız ve her şeyden önce dostlarımız olan Oyungezer ekibi bize bu fırsatı tanıyarak, ellerini bir kez daha uzatmış oldu. Onlara, bize ayırdıkları bu sayfalar için ekip olarak çok teşekkür ediyor ve yayın hayatlarında başarılar diliyoruz…

Murat OKTAY

ŞİMDİ NE YAPACAĞIM?

Aykut GÖKER
EGM'nin kapanmasıyla beraber ekibimiz hiç dağılmadan yoluna Merlin'in Kazanı ve Techno-Labs'da devam etmeyi seçti. Ben de bu ekiple birlikte yürümekten büyük keyif alıyorum.

Hasan Uğur NAYIR
Bu sene içerisinde vatani görevimi yapmak üzere askere gideceğim. Gidene kadar geçen süre zarfında Merlin'in Kazanı'nda devam edip elimden gelenin en iyisini yapmaya çalışacağım.

Emre DEMİRAY
Bundan sonra emekliye ayrılıp şirin bir sahil kasabasında kafamı dinlemek istiyorum demek isterdim fakat onun yerine daha iyi bir seçenek olan, Techno-Labs ve Merlin'in Kazanı'nda sizlerle beraber olmayı tercih ediyorum.

MERLİN'İN KAZANI: FOKURDAMAYA DEVAM

BAZEN ANLATMAYA MİLYONLARCA SAYFA YETMEZ

Bildiğiniz üzere Electronic Gaming Monthly (Kısaca EGM ya da sizlerin sıkça kullandığı ismiyle Gaming dergisi) adı altında, Haziran 2006'da başladığımız yayın hayatımızı tam 32 ay/sayı sürdürdük ve Ocak 2009'da maalesef noktalamak zorunda kaldık. Ülkemizde bir dergi için epey uzun bir süre olan bu 32 ayın sonunda, yayın hayatını tamamlayan birçok derginin aksine dağılmadan bir arada kalmayı ve hatta ekibimize yeni arkadaşlar katmayı başardığımız için mutluyuz. Peki şu anda ne yapıyoruz? Eski Electronic Gaming Monthly ekibinin yeni projesi nedir? Aslında cevap kısa ve basit: "Yeni bir heyecanın peşindeyiz".

ÇIKARIN KÂĞIT KALEMİ, YEMEĞE GİDİYORUZ

Öncelikle dergi kapanır kapanmaz, sık sık bir araya gelip yaptığımız toplantılardan bahsetmek gerek. Buluşma yerimiz ya Taksim'dir ya Kadıköy. Yıllardır birbirimizi tanıdığımız için kimin geç kalacağı, kimin tam zamanında geleceği bellidir. Bu bilgi ışığında herkes saatini ayarlar ve minimum zamanlama hatasıyla bir araya gelinir. Ancak bugüne kadar direkt olarak toplantıya başladığımız görülmemiştir. Çünkü yemek yemeye hayır diyebilen insanlar değiliz. "Madem buluştuk, öyleyse niye yemek yemiyoruz" mantığında olduğumuz için toplantı vaktinin ilk 1-1,5 saatini gürültü yapsak bile kovulmayacağımız bir mekân aramakla ve bulduğumuz yere yayılıp menüye odaklanarak geçiriyoruz. Karnımızı doyurduktan sonra asıl mekânın yolunu tutup projelerimizi değerlendirmeye başlıyoruz.

6-7 kişilik bir beyin fırtınası... Herkes aklındaki fikirleri anlatıyor; ne düşündüğünü ve geleceğe ne planladığını… Ortaya çıkan soru işaretleri giderilmeye çalışılıyor. Yeni projeler masaya yatırılıyor; yakın gelecekte gerçekleşmesi muhtemel olanlar ve uzun vadede değerlendirilecek olanlar… Fikir ayrılıklarıyla karşılaşıyoruz fakat konuşmalarımızın ardındaki beraber çalışma isteği bizi tek bir sonuca doğru götürüyor. Sohbet sık sık "bir şey alır mısınız?" diyen garsonun etkileşimiyle bölünüyor olsa da, kafalarda canlanan yeni proje net.

HADİ BİBERLEYELİM!

Birkaç hafta boyunca düzenli olarak toplantı yaptıktan sonra, artık projemizi uygulamaya başlamanın vakti gelip çatıyor. Derhal yeni bir ofis tutmak için araştırmaya koyuluyoruz. Tabii önceden belirlenen kadromuzun rahatlıkla ulaşabileceği bir orta nokta bulmak lâzım… İstanbul'un merkez semtlerinde hummalı bir arama tarama çalışması başlıyor. Ofisler bakılıyor, pazarlıklar yapılıyor ama hep bir pürüz, hep bir aksilik çıkıyor. Bir yandan da kadroya katılan yeni isimler oluyor; bazılarını tanıyoruz, bazılarıysa yepyeni yüzler… En nihayetinde, uzun bir araştırma sürecinden sonra Kadıköy'de ofisimizi tutuyoruz ve ilk etaptaki ekibimizi netleştiriyoruz. Peki hiç dağılmadan bir arada tuttuğumuz ekibimizde kimler var ve kimler eklendi?

EGM'nin takipçileri derginin çekirdek kadrosunu biliyordur. Yazı işleri kadromuzu oluşturan Murat Oktay, Aykut Göker, Hasan Uğur Nayır ve Emre Demiray yeni oluşumda da yer alacak. Zaten bu ekip uzun yıllardır beraber çalışıyor. Bunlara ek olarak EGM sayesinde tanıştığımız ve bize katlandığı için binlerce kez teşekkür ettiğimiz grafikerimiz Sevim Kızılırmak da yeni oluşumumuzda bizimle olacak. Ayrıca bir dönem PC Magazine dergisinin donanım editörlüğünü de üstlenmiş olan çalışma arkadaşımız Hakan Kilyusufoğlu da, kadromuzda yer alacak bir diğer değerli isim. Bu kadarla da kalmıyoruz, yeni tanıştığımız bir arkadaşımız da, elini taşın altına sokacak olan bu ekibe katılıyor. Yusuf Büyüktalaş'a ekip olarak "hoşgeldin" diyoruz. Peki bu kadar mı? Hayır, değil. EGM'de muntazaman yazıları yayınlanan birçok yazar arkadaşımız da yeni projemizde bizlerle olacak. Kimler mi? Emre Gökberk, Umut Ersaraç, Arda Gündüz, Başar Özcan ve Mahmut Saral'ın yazılarını okumaya devam edeceksiniz. Tabii Emre Günen'i unuttuğumuzu sanmayın. Şu an vatani

İSTANBUL'UN DÖRT BİR YANINA DAĞILMIŞ MK EDİTÖRLERİ, KENDİNE YAKIN BİR YERDE OFİS KURULMASI İÇİN TÜM HÜNERLERİNİ SERGİLEDİ. BİLİN BAKALIM KİM BASKIN ÇIKTI?

El Classico…

Birçok dergi ekibi gibi bizim de çalışmalarımız mesai saatinin dışına taşıyordu. Bu da kahvaltı ve öğlen yemeğinden sonra günün son yemeğini de beraber yememiz anlamına geliyordu. "El Classico" diye tabir ettiğimiz ve kendi tasarladığımız menümüz bizim vazgeçilmezimizdi. Karanlık iyice çöktüğünde, ekipten herhangi birinin, monitöründen başını kaldırıp da "El Classico'ya ne dersiniz?" sorusuna verilen yanıt çoğunlukla olumluydu. Eğer o dönem çokça El Classico yersek, bir süre ara verip tarifi bizde saklı El Fantastico'ya sarıyorduk…

Uykusuzluk sorunsalı

Muhtemelen ikinci veya üçüncü sayıyı hazırlıyorduk. Ofiste sabahladığımız o uzun günlerden biriydi. Aykut harıl harıl tashih yaparken, Murat elinde bir çıktıyla geldi. Dergiyle alakasız bir metin içeren yazıyı Aykut'a uzattı. Amacı yorgunluktan bitap düşmüş editörünü bir nebze olsun gülümsetmekti fakat ne fayda! Aykut metni aldı ve elindeki kırmızı kalemle hataları işaretlemeye başladı. Öyle bir dalmıştı ki, önündekinin derginin yazısı olmadığını fark etmedi bile.



Hamza Abi ofise ilk giren kişiydi. Boya bu kadar mı özenle yapılırmış...



Halılar kaplanıyor ama her taraftan çıkan kablolar işi oldukça yavaşlatıyordu.



Mobilyalar birer ikişer geliyor ve kurulumu yapılıyor. Zavallı Yusuf. Üç gün bel ağrısıyla yattı.

Doğum günü partileri

PC Magazine ile beraber kalabalık bir ekip olduğumuzdan, çalışmalarımız sık sık doğum günü kutlamalarıyla bölünüyordu. Bu kutlamaların en önemli özelliği herkese sürpriz yapılmaya çalışılmasıydı. Kutlama için gerekli yiyecek ve içecekler doğum günü çocuğundan habersiz temin edilir, ofisin muhtelif yerlerine saklanırdı. Sürpriz yapılacak kişinin ortalarda olmadığı bir an yakalandığında masası baştan başa donatılır ve büyük bir heyecanla geri gelmesi beklenirdi. Sonra mı? Ofis "iyi ki doğdun!" sesleriyle inletilirdi…



Her bir sayısını ayrı bir özenle hazırladığımız EGM'yi, "geride bıraktık" diye düşünmeyin.

SİZ BU SAYFALARI OKURKEN BİZ ÇOKTAN YENİ OFİSİMİZDE ÇALIŞMAYA BAŞLADIK BİLE...

görevini yerine getirmekte olan ve sıklıkla haberleştiğimiz Emre'yi, askerden geldiği gibi kolundan tutup ofise getirmeyi ve kendisine "Editör Arenası" yazdırmayı planlıyoruz… İlk birkaç yazının topla tüfekle, tankla cephaneyle alakalı olacağını tahmin etmek güç değil!

Bu kadar kişi saymamıza rağmen aslında kadro bu kadarla da kalmıyor. Bunun nedeni, yeni proje diye bahsettiğimiz işin ta kendisi. Açtığımız ofis, Merlininkazani.com ve Techno-labs.com'un ofisi. Aslında yeni değil, hem de hiç değil. Ancak yaşattığı heyecan açısından bu bizim için yeni bir iş, yeni bir soluk. Merlin'in Kazanı yaklaşık 10 yıldır oyun dünyası ile ilgili her şeyi içerisinde barındırıyor. Techno-Labs ise yayın hayatının henüz ikinci yılında olmasına karşın, alanında bir hayli başarılı olup teknoloji dünyasının anlaşılmaz dilini bir nebze olsun hafifleterek, takipçilerine daha sade ve anlaşılır bir dille teknoloji rehberliği yapıyor. Eski EGM ekibi olarak biz, bu iki site için güçlerimizi birleştiriyoruz ve Merlininkazani.com ile Techno-labs.com'un var olan kadrolarıyla beraber bir sinerji oluşturmayı hedefliyoruz.

CO-OP YAYINCILIK

Şimdilerde aklımız fikrimiz yeni ofisimizde. Neyi nereye nasıl koyacağımızı tasarlıyoruz. Ona göre eşyaları taşıyoruz, olmuyor yer değiştiriyoruz. Bilgisayarları kuruyoruz, yemek yemek için yeni yerler tespit ediyoruz. Akşamları *Pro Evolution Soccer 2009* turnuvası yapmak için arkası tribün haline getirilebilecek en olağan yeri belirledik bile. Muhtemelen bu Aykut ile Emre'nin masası olacak. Zira bizde *PES* açıkken, muhakkak makinelerin çevresine bir kalabalık toplanır.

Ayrıca co-op *Call of Duty* keyfi için de birbirimizi görebileceğimiz açılar planlıyoruz. Bu hazırlık aşaması sadece oyunlarla alakalı değil, donanım testleri için de ofiste büyük bir bölüm ayırdık. Okuyucularımız için en güncel ve kullanışlı ürünleri test ederek onlara en doğru kararları vermek konusunda yardımcı olmayı planlıyoruz. Tabii donanım konusunda ileri seviyede bilgiye ulaşmak ve bilgisayar bileşenleri hakkında daha fazla detay öğrenmek isteyen arkadaşlarımız için de test merkezimizde birbirinden değerli ürünleri ağırlayacağız. Uzun lafın kısası, video oyunları için adresimiz Merlinininkazani.com, tüm teknolojik donanımlar için adresimiz Techno-labs.com olacak.

Sonuç olarak ofisimiz henüz kurulum aşamasında. Hatta kurulum derken abartmıyoruz, bildiğiniz inşaat aşamasındayız. Zira elektriğinden suyuna, boyasından eşyasına kadar her şeyiyle ciddi ciddi uğraşıyor, altyapıya kafa patlatıyoruz. Ancak bunun öyle sıkıntılı bir süreç olduğunu düşünmeyin. Tabii birçok zorluğu var, özellikle eşya taşıyıp durmaktan kaynaklanan bel ağrıları, sağa sola çarpmaktan kollarda oluşan morluklar gibi(!)... Yine de bütün bunlar bizim neşemizi kaçıramıyor ve heyecanımızı da törpüleyemiyor. Biz yine ekip olarak dağılmadan çalışmaya ve en güzeli de, birlikte olduğumuz sürece üretirken bir yandan da eğlenmeye devam ediyoruz; siz değerli okuyucularla buluşacağımız günü iple çekerek…

PES turnuvaları

Kuşkusuz ekibin beraber oynamaktan en çok zevk aldığı oyun Pro Evolution Soccer'dı. Kimsenin kimseye karşı iddiası olmamasına karşın maçlar öyle keyifli geçiyordu ki, çevredeki diğer dergilerde çalışanların meraklı bakışları hep maç yapanların üzerindeydi. Bir de arkada maç anlatanlar vardı ki, gülmek için biraz kulak kesilmek yeterliydi. Atılan enteresan goller (genellikle kaleci hatalarından meydana gelen), sıradışı takım seçimleri (Kutsal Emanetler Derbisi adını verdiğimiz Suudi Arabistan-İran karşılaşması gibi) ve bozulan gamepad'ler sayesinde birbirinden komik maçlar çıkardık.

EGM ne ola ki?

Bir gazete bayiine gidip de, "Electronic Gaming Monthly var mı?" dediğimizde, aldığımız yanıt genellikle olumsuz oluyordu. Ancak aynı adama gidip de "Gaming" veya "EGM var mı?" diye sorunca, "evet, var" şeklinde net bir yanıt alabiliyorduk. Maalesef uzun bir müddet bu isim karışıklığı sürdü. En nihayetinde EGM ve Gaming adları öne çıktı. Ancak EGM bir kısaltmaydı ve mesela Emniyet Genel Müdürlüğü de EGM şeklinde kısaltılıyordu. Hal böyle olunca, internette EGM diye aradığınızda, hiç ummadığınız sayfalarda gezintiye çıkıyordunuz; Emeklilik Gözetim Merkezi gibi…



Gecenin ilerleyen saatlerine doğru, çalışma masalarımız kurulmuş durumda. Sıra sistemlerimizi hazırlamaya geldi.

Eh ekip çalışsın tabii ki. Ben de biraz dinleneyim, değil mi?

Yavaştan ortalık toparlanıyor, herkes masalarda yerini alıyor.

EKRAN DIŞI



Kum tanelerinden rüya yapmak

Uykuyla kavga ettim bu gece. Tavır aldım kendisine, küstüm. Sahip olduğu o büyülü cazibe bile yetmedi aramızdaki buzları eritmeye. Belki hayatın keşmekeşinden, belki metropol sinirinden ya da açık uçlu, saçaklı bıraktığım seçimler yüzünden... Bana sorarsanız hiçbiri; uykusuzluğumun tek sorumlusu "Sandman".

Neil Gaiman'ın rivayetine göre uykuya dalmadan önce Sandman gelip rüya görmemiz için büyülü bir toz serper gözlerimize ve sabaha karşı o büyülü toz çapak halini alır... Sabahları uyandığımızda gözlerimizin kenarlarındaki çapakların sahibi olan Sandman'in yedinci kitabı Kısa Yaşamlar Laika Yayınevi tarafından piyasaya çıkarıldı. Benden duymuş olmayın ama sekizinci kitap da çeviri aşamasında, çok yakında kütüphanemizin "gözümüz gibi baktığımız kitaplar" rafında yerini alacak.

Geçtiğimiz ay sokakta afacanlık yapıp misketlerimle oynarken Güven'in notunu cebimden düşürmüşüm. Bu yüzden notu size gecikmeli olarak iletiyorum. Güven, yoğun programından dolayı Ekran Dışı'nı bir süre önce bana emanet etmişti. O istediği kadar yoğunluğundan şikâyet etsin, ben her fırsatta "bu ay ne yazıyorsun" diye kapısının önünde yatmaktan vazgeçmeyeceğim. Üstelik en kısa zamanda bir "İçimizdekiler Dışımızdakiler" sözü aldım, içiniz rahat olsun... Senin de Güven, Ekran Dışı emin ellerde.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Dere Tepe Ters

VAROLMAYAN MASALCI'DAN BİR ÇOCUK MASALI

Masalları seviyorum. Buralarda yazabilmek için, yazdığın şeyden hoşlanmak için, az ya da çok sevmek gerekiyor zaten masalları. Ben çok seviyorum. Sevdiğim yazarların, masalsı dünyalarından çıkıp "gerçek" masallar yazmalarından etkileniyorum. Masalların harika ressamlar tarafından baştan çıkartıcı biçimde yorumlanması beni baştan çıkartıyor. Okuma ve yazma serüvenimde, Borges ve Marquez'le beraber en çok katkısı bulunan yazar olan Italo Calvino'nun "Dere Tepe Ters"i *(La Foresta-Radice-Labirinto),* üstelik *Nicoletta Ceccoli* gibi daha önceden tanımadığım muhteşem bir çizerin desenleriyle gelince, etkileyici, baştan çıkartıcı, aşık edici, büyüleyici bir sürpriz oldu benim için. 20. yüzyılın en büyük edebiyatçılarından Calvino'nun çocuklar için yazdığı kısa bir masal bu. Bir krallığı, onu çevreleyen ormanı, ormanı aşıp krallığa girmeye çalışanları, ormanı aşıp dışarı çıkmayı çalışanları, ayrı dünyaları, karışımlarını ve en çok da arada kalanları anlatıyor Calvino. Anlatımı bir Calvino anlatısından bekleneceği kadar sürprizli, oyunlu ve insan dolu. Calvino anlatırken genç ressam Ceccoli de çiziyor. Gerçeküstü çizgileri, Calvino'nun kelimelerine o kadar yakışıyor, onları o kadar bütünlüyor ki ortaya çıkan işe hayran olmamak elde değil. Öyle sanıyorum ki her *masalyazanın* kelimelerine ortak olmasını isteyeceği bir çizer Ceccoli. Ben de istedim elbet, kendisine sesleniyorum, *Ramon Tamir Atölyesi* hakkında konuşmak isterse, buradayım.



Büyük yazarların çocuk masalları, uçaklardaki oksijen maskeleri gibi. Önce siz okumalı, sonra küçüklerinize okutmalısınız. *Bir Kış Gecesi Eğer Bir Yolcu*'yla roman sanatının doruğunu gören Calvino, Dere Tepe Ters'le de bir masal kitabının nasıl olabileceğini gösteriyor. Çok iyi bir dil ve tamamen orijinal çizimlerle Türkçeye uyarlanan Dere Tepe Ters, güzel kelimelere ve güzel çizimlere vurgun olan herkesi ormanda kaybolmaya davet ediyor.

"Nerede olduğumuzu bilmiyorum. Ben de dallara tırmanmıştım... Oysa şimdi bir labirente düşmüş gibi hissediyorum."

Not: Yapı Kredi Yayınları, Calvino'nun *İkiye Bölünen Vikont* romanının da masallı halini yayınlamış. Herhalde sırada *Ağaca Tüneyen Baron* ve *Varolmayan Şövalye var.* **-Varolmayan**



İki Çizgi

BİR YOL HİKÂYESİ

Siz bu satırları okurken, belli başlı şehirlerde *İki Çizgi* adında bir film vizyona girmiş olacak. Venedik'ten, Rotterdam'dan ve birçok ünlü festivalden övgülerle dönen bir film ve bağımsız sinemamız adına iyi bir adım İki Çizgi. Filmin sahibi, yazar ve yönetmeni olan Selim Evci bu ilk uzun metrajlı filminde bize bir çift üzerinden, belki de hiç yabancısı olmadığımız ama unuttuğumuz, göremediğimiz birçok şeyi anlatıyor. Metropolde başlayan ve bir yol hikâyesine dönüşen filmde, kadın ve erkeğin kendi çizgilerinde taşıdıkları kimlikler ve arayışlar üzerinde duruluyor... Filmin internet sitesi: www.ikicizgi.com **–Volkan**

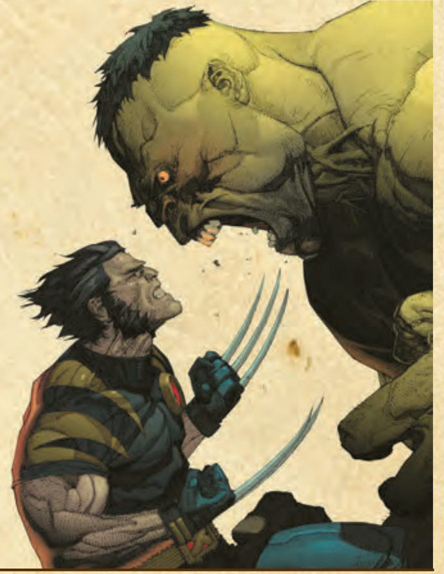


IV. KargART Video Günleri

ÜNİVERSİTELER TOPLANIYOR!

20-27 Mart arasında gerçekleştirilecek KargART Video Günleri'nde, çeşitli üniversitelerin video bölümlerinden öğrenci işlerine yer verilen bir seçkiler toplamı sunulacak. Bu üniversiteler arasında Anadolu Üniversitesi, Bahçeşehir Üniversitesi, Bilgi Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Marmara Üniversitesi ve Yıldız Teknik Üniversitesi yer alacak. Gösterimler tamamlandığında üniversitelerde üretilen video işleri hakkında genel bir izlenim edinmiş olacağız. Programda ayrıca Kurye Video Organizasyonu da deneysel ve animasyon videoları alanında genç Türk sanatçıların çalışmalarına yer verdiği özel bir seçkiyle yer alacak. Ayrıntılar www.kargart.org adresinde. **-Güven**

Hulk vs.
MARVEL'DEN ANİMASYON DENEMELERİ



Bir çizgi roman fanatiği olarak Hulk'un dünyaya saldırısını konu alan *World War Hulk* serisinin bana yaşattığı en büyük hayal kırıklığı, neredeyse tüm Marvel dünyası Hulk'a karşı savaşırken Wolverine ve Thor gibi simgesel öneme sahip iki karakterin hikâyeye tam anlamıyla girememesi olmuştu. Benim ve diğer binlerce hayranın yakarışlarını duyan Marvel ekibi, Lionsgate'le beraber Hulk'un "Snikt bub" Wolverine ve yıldırım tanrısı Thor'la yaptığı karşılaşmaları anlatan iki ilginç öyküyle karşımıza çıkıyor. Hulk vs. serisi beklentilerimin aksine 616 evreninde değil, tamamen bu öykülere özel olarak yaratılan yeni bir evrende geçiyor.

40'ar dakikalık iki setten oluşan Hulk vs. serisinin bölümlerini ayrı ayrı yorumlamak gerektiğini düşünüyorum. *Hulk vs Wolverine,* ne yazık ki içinde Wolverine geçen bütün Marvel eserleri gibi kendini Wolverine'in gelmiş geçmiş en "serin" insan olduğunu anlatmaya adamış durumda. Hikâye gelişimi beklediğim kadar epik olmamasına rağmen Deadpool, Omega Red, Lady Deathstrike ve elbette Sabretooth gibi klasik Wolverine düşmanlarının da olaya eklenmesiyle yeterince ilgi çekmeyi başarmış.

Hulk vs. Thor, Wolverine'e göre daha ilginç bir öykü sunmasına rağmen aksiyon dozajı diğer animasyon filmi kadar yüksek değil. İki eserin çizimleri de çizgi roman formatına tam olarak uymamasına rağmen detayların azlığı sayesinde, aksiyonun abartıldığı noktalarda dahi duruluğunu koruyarak ilginin dağılmamasını sağlıyor. **-Ali**



The Wrestler
THE RAM İLE KAZANIRKEN KAYBETMEK...

Sürekli savunduğum bir şey vardır; bazı insanlar dünyaya gerçekten *kaybetmek* için gelir. Kişisel hatalar yüzünden veya kontrol edemediğimiz dinamiklerden olabilir, kaybederiz öylece. Darren Aronofsky bu konuya önceki filmlerinde de değinmişti ama The Wrestler'ın farkı, asıl temanın bu olması. Randy "The Ram" Robinson rolünü üstlenen Mickey Rourke gerçekten en iyi performansını sergilemiş, bence biraz da kendisini oynamış. Altın Küre'yi götürdü, sıra Oscar'da *(diyorduk ki... olamadı).*

Kariyerinde 20. yılı deviren, saygı duyulan bir güreşçinin ring dışındaki hazin öyküsü anlatılıyor The Wrestler'da. Bir ring karakterinden böyle "loser" bir hikâye ve kurgu çıkarmak büyük bir iş gerçekten. Görsel olarak üstün bir kalite derdi olmadan çekilen film, izlerken bir anda "bizden" oluyor. Ring dışındaki insanların The Ram'e hayran olması ama onun, ring dışındaki insan(lar)ın yaptıklarını yapamayışı, asıl gücün nerede olduğunu perde önünde filmi izleyen bizlere çok iyi anlatıyor. Ağlatıyor, dağıtıyor, düşündürüyor. Yüreğini 80'lerde bırakmış, hâlâ Super Nintendo oynayan, son derece yalnız, fakir, Accept dinleyen, Axl Rose'a hayran olan ve ailesini "kaybetmek" zorunda kalan, "kaybeden" birinin hikâyesi The Wrestler… Hem de '*sevdiğimiz herkesi ve bizi seven herkesi bu hayatta kaybedebiliriz*'i gözümüze acımadan sokan bir film.

Kısacası Aronofsky yine büyüklüğünü göstermiş, Rourke büyük sürpriz yapmış, Marisa Tomei de harika olan her şeyini sergilemekten çekinmemiş. 2008'in en iyi filmlerden birisi benim için The Wrestler. İzlenmesi şart. **–Volkan**

Metoboy
GÜLÜMSEYEN GİTARIN İLGİNÇ YOLCULUĞU

Bugüne kadar Şebnem Ferah, Pentagram ve Ogün Sanlısoy gibi isimlerle çalışmış ve memleketin en iyi gitaristlerinden biri olan Metin Türkcan yepyeni ve ilginç bir projeyle karşımıza çıktı. Birlikte çalıştığı isimler yeni albüm sürecine girip de konser vermemeye başlayınca Metin de yıllardır kendi kendine yazdığı ve kimseyle paylaşmadığı şarkılarını *Metoboy* isimli yeni bir grupla dinleyicilerine sunma fikrine daha fazla karşı koyamadı. Üstelik yeni grup arkadaşlarını da internet üzerinden gerçekleştirdiği "Benimle Çalar Mısın" adlı bir yarışma sonucunda seçti. Yaklaşık 100 kişinin katıldığı yarışmanın sonucunda bas gitarda lise son sınıf öğrencisi *Berkhan Ay* davuldaysa *Ozan Demir* Metoboy'un yeni üyeleri olarak, bu satırların yazıldığı tarihte ilk konserlerine çıkacak olmanın heyecanını taşıyorlardı.

Not: Metoboy, Metin Türkcan'ın müzik camiasında çok iyi bilinen lakabı ve ayrıca üzerinde gülümseyen surat olan çok sevdiği gitarının da adı. **-Damla**





The Reader

BAZI FİLMLER İZ BIRAKIR, BAZILARIYSA İZLERİ SİLER

Benim için The Reader aynı bu yazı gibi iki farklı yönde ilerleyebilirdi. Ya sıradanlaşmış bir konuyu sıradışı ele alışıyla beni çarpacak ya da sıradanlaşmış konunun üzerine bir şey katmadan aklımda yer etmeyen bir 2008 filmi olarak kalacaktı. Buna bağlı olarak yazacağım bu yazı da, ya filme dair beklentilerimin hepsinin teker teker nasıl aşıldığını anlatacak ya da filmin tam da beklediğim gibi vasat çıkmış olmasından yakınacaktı. Şu an ortada filmin aklımda bıraktıklarını anlatan bir yazı, kulaklarımdaysa The Reader'ın az önce biten kapanış müziği var. Ve fikrim kapanış müziğindeki çellonun vuruşu kadar net: The Reader durağan bir film. Bir şeyler oluyor, devamlı bir şeyler oluyor fakat sizi peşinden sürükleyen hiçbir şey yok. Ralph Fiennes, Kate Winslet ve David Kross oyunculuklarıyla bir şeyler anlatmaya çalışırken, tüm bunların neden böylesine anlatılmaya değer olabileceğini soruyorsunuz kendinize; cevap gelmiyor. Ortada Avrupa dramalarının bile aşamadığı, ayakları yere basmayan bir trajedi dönüyor ve siz büyük ekrana bakarken bu trajedinin niye -orada siz olsaydınız çözüleceği şekilde- çözülmediğini merak ediyorsunuz. Karakterlerin kararlarını bile sorgulayamıyorsunuz çünkü The Reader'ın dizilimi sizi böyle bir şeyden men ediyor. Sonra film gayet durağan bir şekilde bitiyor. Sinema salonundan çıkıyorsunuz ve benzer trajedileri işleyen Avrupa filmlerinin yarattığı boğukluk bile kalmıyor üstünüzde. O yüzden The Reader durağan, vasat bir film. Fazlası da değil. **-Yiğitcan**



Altın Bamya

CİNSEL AYRIMCILIĞIN TÜRK FİLMLERİNE YANSIYAN YÜZÜ

Türk sinemasında erkek egemen bakışın ağırlığına, kadınlara ait alanların daraltılmasına, cinsiyet ayrımcılığına ve bu ayrımcılığın kanıksanır kılınmasına karşı bir duruş olarak *Filmmor* tarafından *1. Altın Bamya Cinsiyetçilik Ödülleri* adında yeni bir girişim başlatıldı. Issız Adam'ın 3, Aşk Tutulması'nın 3, Recep İvedik'inse 2 dalda aday olduğu Altın Bamya Ödüllerine, olmayan bıyığımız altından gülümsüyor ve önümüzdeki sene bu ödüle aday gösterecek film bulamamalarını diliyoruz. **-Damla**

Matrix Üçlemesi Blu-Ray

O DEĞİL DE, Bİ KAŞIK VARDI N'OLDU ONA?

10 yıl… İlk karşılaşmamızın üzerinden 10 koca yıl geçen bir filmin sihirli diskleri vardı elimde. Başta biraz önyargılıydım, bunca sene boyunca film teknolojisi birkaç milyon arpa boyu yol almıştı ne de olsa. Korkarak ittim diskleri sürücüye ve…

Ve anladım ki geçen bunca yıl zerre yıpratmamış Matrix serisini. Hani seneler sonra eski bir dostunuzla yolda karşılaşırsınız da tek bir kırışıklık, tek bir yaşlanma belirtisi bulamazsınız yüzünde, zamanın ona iltimas geçtiğini düşünürsünüz. İşte Matrix serisi bende bu hissi uyandırdı izlerken.

The Matrix, The Matrix: Reloaded ve The Matrix: Revolutions. Her 3 film için de söylenecek pek bir şey kalmadı. O yüzden ben Blu-Ray'lerden bahsetmek istiyorum biraz. 3 diskte de birbirinden güzel ve eğlenceli ekstra bölümler var. Özellikle atlama, zıplama, uçma, dövüş ve kung-fu sahnelerinin çekim hikâyelerinin anlatıldığı, kısaca "insanoğlu nerdeeeeeen nereye" adını verdiğim bölümleri izlerken inanılmaz derecede eğlendim. Bunlara ek olarak her bir diskte çok özel seçenekler ve animasyonlarla karşılaştım. Bu konuda sanırım Revolutions favorim oldu. Tabii ki bu kararı vermemde menünün bir yerlerine gizlenmiş, Matrix'in bilgisayar oyununun yapım aşamasını anlatan videonun etkisi de büyüktü. Oyun dergisinde çalışıyorum, tarafsız değilim, duygularımla hareket ederim, mesuliyet kabul etmem. Bu sihirli disklerde eleştirebileceğim tek nokta ana menü. Daha iyi tasarımı olan, yanarlı dönerli, ortaya alevli meyve tabağı formunda bir menü beklerdim. Yine de, arka planda kayan yeşil yazıların büyüsü tasarıma çok kafa yormamanızı sağlıyor.

Bunca sene sonra Matrix serisini HDTV/Blu-Ray kalitesinde izlemek ve Matrix'in o sıradışı dünyasına yeniden adım atmak benim için çok hoş bir deneyim oldu. Size de bu Blu-Ray diskleri arşivinize katmanızı tavsiye ederim; tarafsızım. **-Damla**





İÇİMİZ-DEKİLER... DIŞIMIZ-DAKİLER...

C. Serpil Ulutürk

Aylardır fırsat kolluyordum bu sayfayı kapmak, içimi dışımı dökmek için. Nihayet o gün geldi ve ben n'aptım? Hunharca harcadım hakkımı. Damlaa? Lütfen, bi daha yazabilir miyim?





Bir şehre kollarını dolamak

YEARS OF REFUSAL - MORRISSEY

Bundan beş yıl kadar önceydi. Bir mayıs sabahından beklenmeyecek kadar soğuk bir telefon konuşması sonunda işimi kaybetmiştim. Ve yarım saat içinde kendimi toparlayıp tam da aynı mayıs sabahına yakışır bir vurdumduymazlıkla tatil planları yapmaya başlamıştım. Tuğbek bu noktada devreye girdi, ben "güneyde herhangi bir yer" diye düşünürken, o "hadi" dedi, "Los Angeles'a gidiyoruz, E3'e".

Morrissey'in hayatıma tekrardan girişi böyle oldu. Tam yedi yıldır kendisinden haber alamadığımız, eski şarkılarını, dağılan grubu The Smiths'le birlikte çaldıklarını dinleyip durduğumuz Morrissey, oraya vardığımızda Los Angeles'ın her yerindeydi. Dergi kapakları, elektrik direkleri, otel broşürleri ve tabii ki müzik dükkânlarının vitrinleri… Her şeyiyle İngiliz bu şair-besteci-şarkıcı resmen Amerika'yı fethetmişti. Artık bir Los Angeleslı olan Morrissey, yedi yıl sonra çıkarttığı *You're The Quarry* albümüyle ve *America Is Not The World* şarkısıyla, şehirdeki sürpriz tur rehberimizdi.

Üstünden bir albüm (*Ringleader Of The Tormentors*), bir iade-i ziyaret (ParkOrman konseri) ve yine bir beş yıl geçtikten sonra Morrissey tekrar her yerde. Bu defa peşinden kıtalar boyu yolculuk yapmama da gerek yok. Evde, dergide, sokakta ve sessizlik sırasında aklımda Morrissey çalıyor (zaman zaman Blonde Redhead ve Radiohead'e kaptırsa da sahneyi). Şubat 2009 çıkışlı *Years Of Refusal,* çok çabuk adapte olabildiğim albümlerden değil. Hatta başlangıçta epey yadırgadım. Şarkı sözleriyle dalga geçtim. Ama hiçbir anında "olmamış" demedim. Olmuş çünkü. Değişik, daha sütlü, daha yumuşak, sözleriyle daha inkârcı da olsa, olmuş.

Albümün ilk single'ı *I'm Throwing My Arms Around Paris*'te bildiğimiz Morrissey var. Aşkı, dokunabileceği insanı arıyor bizim oğlan, bulamıyor, taşlara, topraklara, duvarlara, Paris'e sarılmaya karar veriyor. Çünkü yine *"kimse sevgimi istemiyor"*. Sonra *When Last I Spoke to Carol*'a takılıyor kulağım. Müthiş coşkulu, neşeli, martıların uçtuğu, horozların öttüğü, ıslıkların çaldığı, Carol'ın *"seni seviyormuşum gibi yapamam"* denerek acıtıldığı, terk edildiği garip bir şarkı bu. Sonra *That's How People Grow Up* başlıyor ve Morrissey evreninde yerçekimine karşılık gelen fizik kuralı, yani aşk, ilk kez önemini bir başka şeye kaptırıyor: Sağlık. İnanılmaz ama Morrissey bir kazada omurgasını kıran bir müzmin aşığın hikâyesini anlatıp "her işin başı sağlık" diye bir bağlama yapıyor ki omurgasını kırmadıysa da en azından kafasını bir yerlere çarptıktan sonra yazdığına eminim.



Uzatmak istiyorum, her şarkının sözlerini konuşmak istiyorum ama… Years of Refusal'a kendisini anlatma fırsatı vermek gerekiyor. Sözünü kesmeden, saçmalama demeden dinlerseniz Morrisseysel hayalleriniz gerçek oluyor; sevecek bir şey buluyorsunuz.



Küçük büyük kitap

CÜCE - PÄR LAGERKVIST

Boyum yirmi altı inç, endamlı ve biçimliyimdir, belki başım biraz büyükçe. Saçlarım, öbür cücelerinki gibi siyah değil, kırmızıya çalıyor, çok sık ve sert, şakaklarım ve alnım biraz açılmıştır. Alnım geniş ama alçaktır. Sakalım yok, ama bunun dışında yüzüm öteki erkeklerin yüzü gibi. Kaşlarım bitişik. Gücüm kuvvetim yamandır, hele kızarsam…

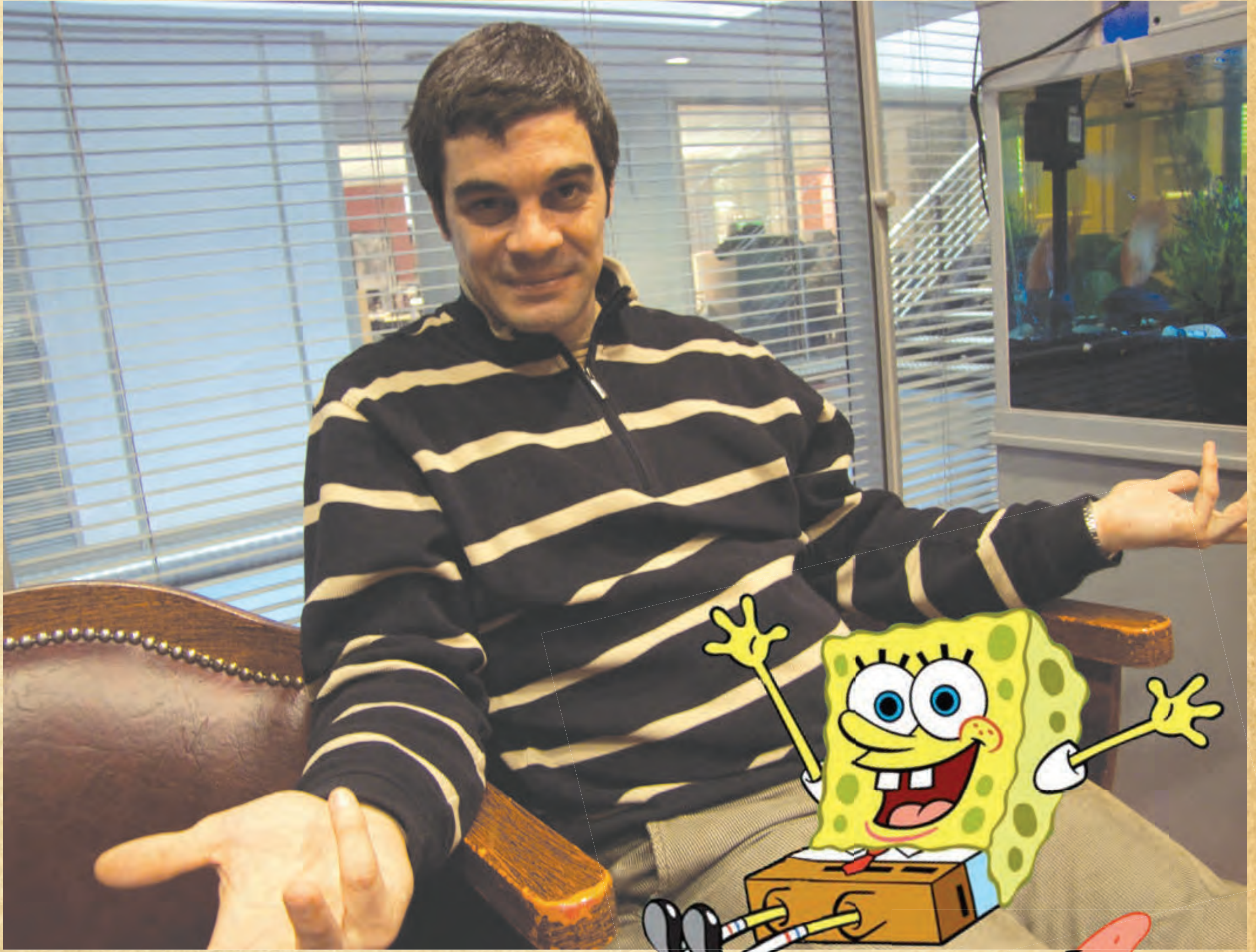


Elimde Cüce'nin Türkiye'deki ilk ve (çok fena yanılmıyorsam) tek baskısını tutuyorum. Kıyı Yayınları'ndan ve 1988 yılında çıkmış. Ne zaman edindim, sahaftan mı aldım yoksa eski Kelepir'den mi, hangi dönemde okudum, hiçbirini hatırlamıyorum, izlerini bulamıyorum. Ama bu sayfaya yazma sıram geldiğinden beri dönüp dönüp kütüphaneye bakıyorum ve Cüce'yle göz göze geliyorum. Kitabın boyu sadece on dokuz santimetre, çok da ince, ama her baktığımda görüyorum, yazmam gerektiğini biliyorum. Tıpkı kahramanı olan cüce gibi bu kitap da bedenine sığmıyor çünkü, bir bakışta aklınızdan geçebilecek "ince, küçük kitap" önyargılarınıza, "küçük komik adam" izleniminize, büyük büyük cevaplar veriyor.

Avrupa'nın monarşi döneminde ve bir sarayda geçiyor Cüce. Prensi ve konuklarını eğlendirmesi için saraya alınan, vaftizi bile eğlence olsun diye yapılan ama soytarı rolünü reddeden bir kahramanımız var. *"Bir cüce her şeyi her zaman efendisinden daha iyi bilir"* diyen, sözleri, öfkesi, kararlılığı ciddiye alınmayan Piccoline, insanlarla arasındaki farkın dış görünüşten daha fazlası olduğuna inanıyor. Kendi deyişiyle "cüce ırkının bir üyesi olarak" insanları izliyor ve iğreniyor. Bu tuhaf ırkı bağlayan ve ayıran aşk, din, aile gibi değerleri, insan olmamanın rahatlığıyla tartışıyor.

Piccoline soytarılığı kabullenen cüceler arasında da, saplandıkları fikirleriyle midesini bulandıran insanlar arasında da varolamıyor. Kaybetmeye doğmuş bedenini bir çan kulesine kadar taşıyor, dünyaya dışardan, bazen de tepeden bakarken bize öfkeli sorular veriyor. İsveçli yazar Pär Lagerkvist'in başyapıtı sayılan Cüce, küçük kabına nasıl sığdığını anlamadığım kocaman bir kitap olarak kütüphanemdeki büyük bir boşluğu dolduruyor.





Murat Prosçiler

Beyaz Camın Arkasındaki Kahraman

EN SEVDİĞİMİZ SÜNGERE HAYAT VEREN SES –DAMLA PINAR GÖK

Birçok insanın ufak ritüelleri vardır. Çoğu zaman fark ettirmeden rutin haline gelen, gerçekleştirmesi basit, hayatı derinden etkilemeyecek hatta tam aksine hayatın akışına hiçbir şekilde etki etmeyen küçücük, ufacık ama mutluluk kaynağı ritüeller. Benimkilerden biri, uykuyla kavga edip de kendisine karşı tavır aldığım gecelerin sabahında televizyondaki "sabah çizgi filmleri" eşliğinde uyuyakalmaktır mesela. Bu sabahların çoğunda da o eğlenceli, komik ve bıcırık sesle uyuyakalırım.

Dergi sabahlamalarının birinde bu ritüelin sadece bana ait olmadığını fark ettim Serpil'den gelen "çizgi filmler başlamış mıdır acaba" cümlesiyle, ve başka bir gün Faruk'tan, ve sonra Berkant'tan… Ya biz dergicek çok tuhaf insanlardık ya da birçok insan aynı şeyi yapmaktan keyif alıyordu. Her iki durumda da Bikini Bottom'ın bu en sevimli, en saf, en "içimizden" karakterine hayat veren ses hakkında merak ettiğimiz şeyler, ona sormak istediğimiz sorular vardı… Ama bu sefer değişiklik yapıp ilk soruyu size sormak istiyorum: *Hazır mısınız çocuklar? (Hazırız Kaptan -Serp.) Denizin altındaki ananasta kim yaşar?*

Seslendirme yapmaya nasıl başladın?
10 yaşındayken TRT İstanbul Televizyonu'nda başladım. Dayım seslendirme yönetmeniydi, Kemal Bilici. Onun vasıtasıyla başladım. Daha sonra dönemin çeşitli çizgi film ve filmlerine dublaj yaparak yavaş yavaş kendimi geliştirdim. O zamanlar Alf dizisi vardı, oradaki Brian'ı konuşuyordum, ben de çocuktum o zamanlar.

Orijinalinden daha iyi dublajlardan biriydi Alf bence.
Evet ilginç bir uyarlamaydı, hoştu. Müşfik Bey *(Müşfik Kenter, Alf'in sesi –Damla)* çok hoş bir yorum katmıştı ona. Güzel bir işti.

Bu işin bir eğitimi var mı? Seslendirme yapmak öğrenilebilen bir şey mi yoksa bir yetenek mi?
Genellikle tiyatro oyuncuları, oyunculuk yapan insanlar meraklı olur bu mesleğe. Bir yan gelir desteğidir aynı zamanda onlar için. Ama seslendirme yapmak birkaç yolla öğrenilebilir. Usta-çırak dediğimiz eğitim sürecinden geçilir TRT İstanbul Televizyonu'nda, mutfaktan yetişme deriz biz buna. Günümüzde artık kurslar da açıldı. İnsanlar, bu işi bilenler tarafından yetiştiriliyor bu kurslarda. Daha sonra da stüdyolarda ufak rolleri konuşmayla başlıyorlar ve işi biraz daha öğrenmeye başlayıp daha büyük rollere geçiyorlar. Süreç bu şekilde işliyor.

Seslendirdiğin karaktere nasıl bürünüyorsun, kendini o karaktere nasıl hazırlıyorsun? Yani bir insan bir sünger karakterine nasıl bürünebilir ki? :)
Sponge Bob için ayrı bir şey geçerli aslında. O bizim için özel bir iş, çok sevdiğimiz bir çizgi film. O yüzden biraz daha özenle yaklaşıyoruz ona. Diğer işlerde önce olayı ve oyuncunun yaptığı oyunu izliyorsun, *filmi okumak* deriz biz buna. Seslendirme yönetmenin de yardımıyla karaktere nasıl bir ses tonuyla, nasıl bir şekilde yaklaşman gerektiğine karar veriyorsun. Bir kulaklık takıyorsun dublaj

yaparken ve filmin orijinal seslerini duyuyorsun. Bu sesler de o karaktere yaklaşmana yardımcı oluyor. Görüntü de keza üstüne daha büyük bir veri sunuyor ve "gibi yapmaya" başlıyorsun. Yönetmenle beraber yolunuzu buluyorsunuz bir şekilde.

Seslendirme yapmayı anlatırken çok fazla "gibi yapmak" kalıbını kullanman dikkatimi çekti. Nedir bu "gibi yapmak"?
Orijinaldeki gibi yapmak, ona en yakın sesi bulmak -ki bu televizyon filmi ve dizilerde ulaşmayı en çok hedeflediğimiz şey. Filmlerde aktörün sesine ve oynayışına yaklaşmak gerekiyor ama çizgi filmler yoruma açık, yeni bir şey yaratma fırsatın var. Artık "gibi" değilsin, çizgi filmdeki karakterin sesi sensin. Çizgi filmlerde senin ortaya koyduğun, ürettiğin herhangi bir ses tonu, ufak bir kelime kabul görebiliyor. Çizgi filmde sana daha çok yaratı alanı kalıyor ama dizi ve diğer film dublajlarında biraz daha o karaktere bürünmek, o karaktermiş "gibi yapmak" durumunda kalabiliyorsun.

Dışarıdan bakıldığında çok eğlenceli bir iş gibi görünüyor. Özellikle Sponge Bob'un seslendirmesini yaparken eğlenceli anılarınız oluyor mu?
Çok oluyor çünkü Sponge Bob herkesin kendini özdeşleştirebileceği bir karakter. İnsanın kendi doğasında olan, kendisiyle eğlenebileceği komik yanları, takıntılarımızı, zaaflarımızı, komplekslerimizi olduğu gibi saf bir şekilde ortaya koyan bir karakter. Hem büyüklere hem de çocuklara hitap eden bir çizgi film. O yüzden de her şeyden önce çok şey öğreniyoruz Sponge Bob'dan çünkü hakikaten bir aynaya bakar gibi kendini seyrediyorsun onu izlerken. Bunları görürken bir gülümseme oluyor içimizde ve kendi durumlarımızla eğleniyoruz. Zorlandığımız yerler de oluyor ama çok iyi bir ekibimiz var. NTV'deki seslendirme birimi, gerçek anlamda benim şu ana kadar dublaj yaptığım yerler arasındaki en iyi seslendirme ekibine sahip. Böyle geniş bir vizyona, bakışa ve tecrübeye sahip bir ekiple bu işi yapmak zor olmaktan öte çok eğlenceli ve keyifli diyebilirim. Sponge Bob'da bazı adaptasyonlar gerekiyordu. İngilizcede bazı deyimler, bazı nidalar var Türkçeye uyarlanması gereken. Awww gibi mesela ya da canı yandığında auch diye sesler…

Yandım anam!? :)
Hahaha, yandım anam ilginç olabilirmiş bak :) Canının yandığı yerlerde ay, ah filan diyip bizim kendi nidalarımızı, kendi konuşma tarzımızı, kültürümüzdeki unsurları ufak da olsa eklemeye ve yeni bir şeyler bulmaya çalışıyoruz biz de seslendirirken.

Dışarıdayken sesini tanıyanlar oluyor mu? Mesela telefonda yemek siparişi verirken?
O kadar hiç olmadı, *"bir yerden tanıdık geldi, bir arkadaşımızın sesi gibi"* oldu en fazla. Televizyondan duymuş olmanın verdiği tanışıklığı yaşayanlar oluyor ama özellikle çizgi film sesini hiç tanımıyorlar çünkü sesimizi değiştiriyoruz çizgi film dublajında. Bas sesler *niniinii* gibi bir sese iniyor.

Sponge Bob sesiyle sipariş versen?
Aslında çok ilginç olur. -*Sponge Bob sesiyle*- Pizza istiyorum, pepperoni istiyorum, ondan sonraaaa yengeç burger sosundan istiyorum…

Hahaha çok komik oluyormuş böyle. Kendimi Sponge Bob'la konuşuyor gibi hissediyorum.
Çocuğu olan arkadaşlarımı aradığımda bazen çocuklarını istiyorum telefona. Sponge Bob seni arıyor diyorlar, Sponge Bob sesiyle konuşup eğleniyoruz.

Gerçek hayatta pek hoşlanmadığın ama hikâye gereği yakın olman gereken insanlarla seslendirme yaparken zor oluyor mu o duyguyu yakalamak?
Artık stüdyoya genellikle tek başına giriyoruz. Eskiden, TRT İstanbul Televizyonu zamanında hep beraber dublaja girerdik, kanal sistemi daha azdı. Artık tek tek giriyoruz, sesleri kanallara alıyoruz ve daha sonra o kanallar birleştiriliyor. Dolayısıyla çok da yan yana konuşmuyoruz ama öyle bir şey olduğu zaman artık o kişi sizin kişisel düşüncelerinizden uzak birisi, sizin takım arkadaşınız, beraber işi paylaştığınız insan haline geliyor. O yüzden asgari müşterekte anlaşarak işinizi yapıyorsunuz.

Bugün buraya geldiğimde yaptığınız işin ne kadar zor olduğunu ve emek istediğini daha iyi anladım. Peki Türkiye'de dublaj ne durumda? Diğer ülkelerden ileride miyiz geride mi?
Türkiye'de dublaj çok iyi bir seviyede; yetenek, beceri, bilgi ve birikim anlamında epey bir yol almış durumda. Seslendirdiğimiz filmler ve çizgi filmler için ödüller alıyoruz. Özellikle çizgi filmlerde çok yüksek kalitede işler yapıyoruz, gurur duyulması gereken bir noktadayız. Bu konuda sektör oldukça gelişti fakat bu gelişmeye rağmen yine de maddi anlamda pek bir tatmin sağlamıyor. Sadece dublaj yaparak geçimini sağlayan insan sayısı az ve böyle bir yaşam zor. Aldığımız ücretler gerçekten verilen emeğe hiçbir şekilde karşılık gelmeyecek şeyler.

Seslendirme bir sanat dalı olarak kabul ediliyor mu?
Bence seslendirme bir sanat dalı değil ama sanatın içerisine dahil bir şey. Çünkü sanatkârlar yapıyor ve bir sanatçının barındırması gereken yetenekleri kullanarak yapıyorlar. Oyunculuğu bilmeyen insanların yapamayacağı, özel bir iş dublaj. Herkes yapıyor ama nasıl yapıyor… Yapmak var, bir de hakkını vermek var. O anlamda hakkını vererek yapanlar gerçekten sanatkârlar bence. Ama dublaja bir sanat dalı demek diğer sanat dallarına biraz haksızlık etmek olur sanki.

Çok teşekkürler bize zaman ayırdığın için.
-*Sponge Bob sesiyle*- Ben teşekkür ederim, hihihi.



Görünmez Kahramanlar

Aziz Acar – Seslendirme Müdürü
Yusuf Canlı – Seslendirme Yönetmeni
Cemile Süheyla Yaltır - Seslendirme Yönetmeni
Ogün Yağcı – Ses Teknisyeni
Saniye Tekinbaş – Ses Teknisyeni
Gökhan Tunçkaya - Ses Teknisyeni
İstemihan Varışlı – Çevirmen
Durmuş Akbulut – Çevirmen
Nadir Demirel – Seslendirme Asistanı
Hülya Kara - Seslendirme Asistanı





Xam'd: Lost Memories

AKSİYON DOLU BİR YOLCULUK MACERASI -İPEK CEVAHİR

Mektup yazmayı unuttuk artık. "Mesaj" var, "mail" var ama "mektup" yok. Bu ayın serisi Xam'd: Lost Memories'deki uçan posta aracı izlenimi vermeye çalışan savaş uçağı Zanbani'nin içinde iletilmeyi bekleyen yığılmış mektupları gördükçe aklıma bununla ilgili sayısız düşünce geldi. İçindeki karakterlerin birden çok macerasını içerse de, temelinde kim olduğunu unutmamayı ve ne aradığını sorgulamayı irdeleyen bir anime Xam'd.

Belirli bir tarihten bahsedilmese de, bunca mektuba rağmen teknolojinin oldukça geliştiği bir zamanda geçiyor Xam'd. İnsanlar tarafından zihinle kontrol edilebilen robotlar, havada süzülen savaş gemileri var fakat ben tek bir yerde bile cep telefonu benzeri bir alete rastladığımı hatırlamıyorum. Herkes telsizlerle anlaşıyordu ki bu da serinin hoşuma giden yanlarından biri oldu.

Xam'd'da hikâyenin oturması biraz uzun sürüyor, tam olarak konuya girmesi ilk 2-3 bölümü harcıyor ancak sabrederseniz ödüllendiriliyorsunuz. Çünkü sonrası oldukça hızlı gelişiyor. Yukarıda bahsettiğim posta aracının tayfasından biri haline gelmesi an meselesi olan Akiyuki, Sentan isimli bir adada yaşamaktadır. Sentan adası, savaş halindeki Kuzey ve Güney hükümetleri arasında kalan serbest bir bölgedir. Akiyuki bir sabah güvenlik için kontrolden geçerek bindikleri okul servisine, zor durumda görünen fakat tanımadığı birisinin mülteci olduğunu düşünerek alınmasına yardımcı olur. Bu esnada "kötü adamlarımız" olan Kuzey hükümetinin, Sentan'ı istilaya geçtiği fark edilir. Öğrenciler indikten kısa süre sonra serviste bir patlama yaşanır ve patlamanın içinden bir ışık Akiyuki'nin kolundan bedenine girerek garip, beyaz bir canavara dönüşmesine sebep olur. Bu sırada Kuzey'in saldırısı da başlar.

Kendini kaybeden Akiyuki'yi, Zanbani'den gelen Nakiami adlı bir kız durdurur. Beyaz canavar, artık taşa dönüşmeye başlamıştır. Bu yüzden Nakiami ona bir seçenek sunar: Canavar bu şekilde bırakılırsa tamamen taşa dönüşecektir ancak eğer ölmek istemiyorsa kendisiyle gelmelidir.

Ve Akiyuki yaşamayı seçer. Onu Zanbani'ye götüren Nakiami, kolundaki Xam'd'ı anlamasına ve kontrol etmesine yardımcı olacaktır.

Öte yandan Sentan adası, o kadar da şanslı değildir ve çok ağır kayıplar verir. Adadan tüm çıkışların yasaklanması üzerine Akiyuki'yi aramak isteyen çok yakın iki dostu Haru ve Furuichi tek çıkış biletleri olarak gördükleri orduya yazılırlar.

Xam'd karakterlerinin her biri oldukça başarılı yazılmış. Bazılarının seri boyunca ağır ağır olgunlaşmasına dahi şahit oluyoruz. Geminin ortam yumuşatan rahat karakteri Akushiba (Gurren Lagann'ın Kamina'sı olan Konishi Katsuyuki tarafından seslendiriliyor) benim en sevdiklerimden. En çok değişim gösterenlerse Haru ve Furuichi. Seçtikleri yol, bakış açılarından nedenlerine kadar her şeyi kafalarında baştan sorgulamalarına sebep oluyor. Akiyuki'yse yaşamaya başladığı yeni ortam ve ilginç eğitim süreci boyunca kendisine yeni bir yol çiziyor.

Xam'd'ın müzikleri bazılarınıza tanıdık gelebilir. Serinin soundtrack'i, *FullMetal Alchemist*'de de çalışan ödüllü Michiru Ooshima tarafından bestelenmiş. Fakat açılış parçası olan Boom Boom Satellites'ın bağımlılık yaratan Shut Up And Explode parçası -söylemeden geçemeyeceğim- bu yıl Wanderland (*Real Drive*) ve Never (*Kaiba*) ile birlikte en çok dinlediğim parçaydı. Ara sıra anime forumlarında satırlarca "Run away Run away"ler görüp ne olduklarını merak ediyorsanız, kaynağı Shut Up and Explode'dur.

Görsel olarak da etkileyici savaş sahnelerine sahip olan Xam'd'ın, diğer adıyla *Bounen no Xamdou'nun*, 26 bölüme sığdırdığı hızlı gelişmeleri sıkı takip gerektirse de Tenshin-sama'nın zaman zaman kendinize de sorabileceğiniz sözleri ve bir saniye bile sıkılmadan izleyebileceğiniz hikâyesiyle harika bir seri.

Havada geçen aksiyon dolu bir yolculuk macerasının yanında kavuşamamanın acısını da aktarmaya çalışan Xam'd, altın çağlarında olduğunu düşündüğüm Bones animasyon stüdyosunun en iyi ve orijinal işlerinden biri olmuş.



Lupin Vs. Detective Conan

Detective Conan'ı birçoğumuz televizyonda izlemişizdir. Bizde Conan'a oranla nispeten daha az kişi tarafından bilinen ancak en az onun kadar efsane olan dahi hırsız Lupin (Lupin the 3rd) vardır bir de. İkisi de farklı yazarların ve stüdyonun ellerinden çıkmış olmalarına rağmen dünya çapında çok ünlü seriler. Yapımcılar oturup düşünmüş ve epik tarafından bir adım atarak ikisini özel bir bölümle karşılaştırmaya karar vermiş. Yani verdikleri haberde yazdığı gibi, *dünyanın en iyi hırsızı ve her davayı çözebilen dedektifi karşı karşıya gelecek*.

Bu arada Conan, bizde artık yayınlanmıyor olabilir ancak 13 yılı aşkın süredir devam ediyor ve 520'nci bölümünü geride bırakmış durumda (seriyi yeniden izlemek isteyenlerin hayallerini yıkmadım umarım :)

Monkey Punch takma adlı yazar tarafından Arsène Lupin'in torunu, dünyanın en iyi hırsızı Lupin the 3rd'ün hikâyesinin anlatıldığı aynı isimli manga ve Gosho Aoyama'nın 1994'ten beri devam eden Detective Conan mangası bugüne kadar anime, TV özel bölümleri, filmler, live-action'lar ve daha onlarca adaptasyona uyarlandı. Fakat hâlâ ikisinde de ilklere yer var, tıpkı bu özel bölüm gibi… Söz konusu özel bölümün Mart ayı içinde yayınlanacağı söylendi ancak şu ana kadar kesin bir tarih açıklanmış değil. Bu ikiliyi efsanevi bir mücadele sözüyle karşı karşıya görmek kesinlikle heyecanlı olacak.

Haruhi Şakası

Ocak sayısında demiştim; Kyoto Animation, Haruhi Suzumiya 2 konusunda bir yerlerden "unuttuk" diye çıkacak kesin diye. Demiştim ama… ama bunu gerçekten yapmasına da gerek yoktu!

İyi haber; geçen yıl bahsedilen iki parodi serisi Şubat'ta başladı. Ama Youtube'daki Kadokawa'nın resmi kanalında seriler için açıklanan yayın tarihinde, manzara resimleri ve üzerine de "videonun yetiştirilemediğini" yazan bir açıklama konuldu. Bu noktada artık katılarak gülmeye başlamıştım zaten :) Birazdan anlatacağım olaydan sonra yaşanmasının da etkisi vardı bu kahkahada. Neyse ki seri gecikmeyle de olsa başladı.

Kötü haber; bir duyurusunun yapılacağının duyurusunu duyurmaya başlayarak kendini kaybeden serinin 2. sezonunu gittikçe azalan bir şevkle bekleyen topluluk, Japonya'daki popüler anime dergilerinden birinin yeni sayısında bu konu hakkında duyuru yapacağını söylemesiyle yeniden ayaklanmak gibi bir hataya düştü. Kapakta yazan "Haruhi TV Serisi Nisan'da" ile bir anda herkes bayram havasına girdi. Ancak her şey o kadar güzel olamazdı tabii. Birkaç saat sonra bir yetkili çıkarak "TV serisi ilk sezonun yeniden düzenlenmiş yayını olacak, yeni sezon değil" diyerek herkesin hayallerini itinayla yıktı.

Madem yeniden yayındı, neden bu kadar merak yaratmaya çalıştınız diye düşündüysem de, bu hikâye daha bir sürü soruyla dolu olduğu için üstelemedim, bunu da onların arasına eklemekle yetindim.



FullMetal Alchemist 2 Tarihi Kesinleşti

Malum bir diğer seri kadar dengesiz davranmaktansa sırasıyla önce ikinci sezon haberini, sonra ilk fragmanını, yapım kadrosunu, ardından ikinci fragmanını ve yayın tarihini kısa süre içinde arka arkaya açıklayıp en azından kimseyi dertlendirmeyen yapım FMA oldu.

Son açıklanan bilgilere göre senaryo çoktan 18. bölümü geçmiş. Edward Elric'in seslendirme sanatçısı Romi Paku ve Alphonse Elric'in sesi Kugimiya Rie'yle yeniden aynı roller için anlaşmalar sağlanmış. Yeni fragmana göre FMA 4 Nisan'da başlayacak ve şu anda yayında olan Mobile Suit Gundam 00'nun 2. sezonunun sona ermesiyle onun yerini almış olacak. Unutmadan, FMA 2 gene Bones tarafından yapılıyor.



GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



İ.N.E.M.
Nothing Else Matters

Sana bu satırları iMac'imle yazıyorum Hatice

Evet, ailenizin "heves dolu" ve "daldan dala atlayan" yazarı olarak en sonunda Mac'lere de merak saldım ve Apple fanboylarının yavaş yavaş neler hissettiğini anlamaya başladım arkadaşlar. Ben zaten çoğu şeyin fanboyuyumdur. Hayatta sevdiğim şeylere çok büyük bir tutkuyla bağlandığım için bana direkt Metalli-fanboy, Corvette fanboy, Sony fanboy, Xbox fanboy ve daha bir dünya "fanboy" sıfatını yakıştırabilirsiniz. Görünüş o ki yakında Mac-fanboy da olacağım... Hayat gelip geçiyor, her günün zevkini sonuna kadar çıkartalım, sevdiğimiz her şeye tutkuyla bağlanalım. O yüzden bence fanboy olmak kötü bir şey değil...



Kutusundan çıkartmak yerine böyle kullanmayı denedim önce. Eğlenceli değildi.

BİR iMAC MACERASI

Her şey bizim patronun her Allah'ın günü "Blackberry al, Blackberry Messenger'dan haberleşelim" diye tutturmasıyla başladı. Adam Blackberry manyağı, ikide bir eski Blackberry'siyle oynayıp duruyordu. Daha sonra bu Blackberry Storm çıktı ve sanki eline çıngırak verilmiş 4 aylık bebek gibi, nereye gitse elinde o aletle dolaşmaya başladı. Toplantılarda bile onunla oynuyor adam hâlâ. Neyse, ben Blackberry Storm'u pek sevmedim. Çünkü arkadaşlarımın iPhone'uyla karşılaştırdığımda, fanboy ağzıyla söylemek gerekirse "iPhone pwns Blackberry Storm" olduğunu gördüm. Yine de çok şık bir Blackberry modeli olan Blackberry Bold üzerinde ciddi ciddi düşünmeye başladım.

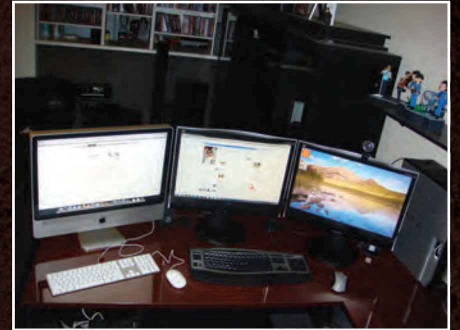
Bold mu iPhone mu, Bold mu iPhone mu derken, uzun lafın kısası (bu lafın uzunundan önümüzdeki ay bahsedeceğim), gaza geldim, maymun iştahım yine beni ele geçirdi ve de gittim çatırt diye kendime bir iPhone aldım. Apple ürünlerine kıl kapan, o reklamlarda falan kuduran, arkadaşların iPod'ları yüzünden bilgisayarıma iTunes kurmaktan bile rahatsız olan ben, gittim ilk Apple ürünümü aldım. Ve de büyülendim, çok hoşnut kaldım. Dediğim gibi iPhone yazımı bir sonraki ay okuyabilirsiniz.

iPhone alma sebeplerimden biri, iPhone için program ve oyun yazmak. Bunu yapabilmek için bir Mac sahibi olmam gerektiğini sonradan öğrendim. Ama bendeki gaz kudurmuş, durmaz vaziyetteyken "ulan bugün varız, yarın yokuz, bas bas paraları Leyla'ya" moduna girip 4 gün sonra da kendime bir iMac çaktım. İşte bu ay bu iMac incelemesini yapıyorum, ilk Macintosh bilgisayarım olduğu için çok heyecanlıyım. 7 yaşında sünnet olduktan sonra (o kesilen parçayı hâlâ aramaktayım) hediye gelen Commodore 64'le bilgisayar ve programlama (Basic!!!) hayatına atılmıştım. Sonrasında işte web, C++, oyun incelemeleri vesaire derken hayatımı ve ekmeğimi (kepekli ekmeğimi de) bilgisayardan kazandığım ve Computer Science diplomasına da sahip olduğum için kendimi gaza getirdim ve "olm Gök, iyi bir yatırım yapıyorsun" dedim kendi kendime. Kendime hediye almayı çok sevdiğimden, Visa kartlarını tepeleyip eve geldikten sonra böyle kendi kendimi teselli törenim vardır benim. Ne yapar eder, gece yatağa mutlu giderim. İşte kendimi gaza getirdikten sonra öncelikle ayak tırnaklarımı keserim, mutfakta yerleri paspaslarım, gömleklerimi kontrol edip gevşemiş düğmelerin üstünden iki dikiş geçerim, sonra da aldığım alet edevatı kurcalamaya başlarım.

KURULUMA GELELİM

Eveeeeeet, gelelim kuruluma ve aleti aldığımda neler yaşadığıma. Büyük bir heyecanla buradaki en büyük elektronik mağazasına gittim ve 24 inch iMac'imi çaktım... Adamlar elime faturayı verip beni dev depo alanına yolladılar. Oradan numaramı söyledim, arabamı park ettim ve başladım beklemeye. Yaklaşık 3 dakika sonra elemanın teki getirdi kutuyu, büyük bir sevinç yaşatacak kadar iriydi kutu. Arabanın bagajına zor sığdı. Neyse, eve geldim ve önce üstümü başımı çıkardım. Her zaman yeni bir alet aldığımda evde çıplak dolaşırım. Ehueuhe. Yok lan, üstümü başımı çıkardım da başka bir şeyler giydim işte. Bir de malum kış mevsimi, hava kuru oluyor, çat çut nereye değsem elektrik çarpıyor zaten. Neyse. Bu son dediğimin ne alakası var bilmiyorum ama o da araya eklendi. Hani dolmuşçular durak aralarında dolmuşu tam durdurmadan, yavaşlatıp oradan koşarak dolmuşa binen adamı alırlar ya, sonra pıssss diye hidrolik kapı kapanır. O ayak. Neyse abicim, ilk iş benim masanın tozunu aldım. Diğer monitörleri kenara kaydırım, iMac için güzel bir yer ayarladım. Tabii burada stratejik davranmam gerekti çünkü hem masada yer kalmadı, hem de benim diğer bilgisayarın bağlantıları çok karmaşıktı. Elli bin tane kablo var. Masa temizleme operasyonundan sonra şöyle güzel bir pizza yaptım kendime ve onu yedim.

Monitörden bahsedelim ilk olarak. Ben şu anda bu yazıyı iki adet 22 inç ViewSonic monitör bağladığım PC'mde yazıyorum. Bu monitörleri almadan önce baya bir araştırma yapmıştım ve ViewSonic'lerin bu modelinin çok iyi olduğunu öğrenmiştim. Hakikaten de iyi monitörlerdi. Parlaktılar, büyüktüler, renkler canlıydı. Ama gel gör ki iMac'i bunların yanına koyunca saman kâğıdı gibi gözükmeye başladılar, iMac'se kuşeydi. İnanılmaz bir şey, renkler acayip canlı, üstelik aleti yüzde atmış falan parlaklıkta kullanıyorum. Yüzde yüz yapınca monitörü geçiyor, lamba gibi bir şey oluyor. Ancak bu arada araştırmalarım sonrası öğrendiğim ve dükkânlarda da gördüğüm bir şey var, 20 inçlik monitör çok daha az renk gösteriyor ve bu kadar parlak değil. O yüzden eğer iMac alacaksanız kesinlikle 24 inç öneriyorum.



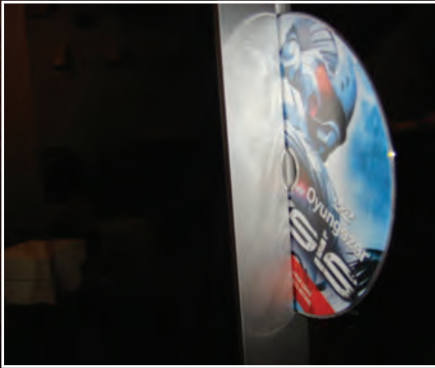
İşte G.H.U.Ü. Yani Göktuğ Havacılık ve Uzay Üssü. Size bundan böyle buradan sesleneceğim.

1 DAKİKA

Büyük bir heyecanla iMac'imi kurup düğmesine bastım ve aleti açtım. Açılış yaklaşık 1 dakika falan sürdü ve 5-10 tane basit sorudan sonra alet hazır hale geldi. Bu sürat çok hoşuma gitti. Her şey otomatikti. Hiçbir şeyi ayarlamam gerekmedi. Hakikaten adamları bu konuda takdir ettim. Aleti açtım, ağa otomatik bağlandı, sadece şifremi sordu, ayar mayar yapmadım... Ağdaki yazıcımı otomatik olarak ekledi. Ben daha kılımı kıpırdatmadan aletin her şeyi hazırdı.

Daha sonra bir Mac çömezi olarak tabii ki aleti kurcalamaya başladım. Zaten bu 24 inçlik ekranda sadece duvar kâğıtlarına baksanız, o göz zevkiyle bir saat geçirseniz sıkılmazsınız. Mac'lerin, daha doğrusu Mac OS X'in en göz alıcı özelliklerinden biri elbette ki menüler, animasyonlar, pencerelerin sağa sola gitmesi ve de dock. Bunlarla oynayarak çok zevkli zaman geçirdim. Ama oyun da bir yere kadar.





PROGRAMLAR

iMac, bir sürü programı kurulmuş olarak geliyor. Bu programların benzerleri gerçi Windows içinde de otomatik geliyor ama Mac programlarının kalitesi, Windows'la gelenlerden daha üstün göründü bana. Örneğin iLife 09 paketi içinde gelen iMovie, bence çok basit (ben ki Adobe Premiere'e bulaşık bile yıkatırım) ancak çok rahat ve kullanışlı bir program. Müzik yapmak isteyenlerin çok sevdiği ve seveceği GarageBand yine başlangıç yapan kişiler için süper bir program. Tabii iMovie size yetmezse Final Cut Pro'ya, GarageBand yetmezse Logic Studio'ya geçebilirsiniz. Orasını siz bilirsiniz, aleti ne kadar profesyonelce kullandığınıza bağlı. Bundan sonraki GEM, GUM ve GİM'lerimi Final Cut Pro'da yapmayı düşünüyorum.

Garip gurup fotoğraflar çekip Facebook sayfanızda albüm yapabileceğimiz (öhm öhm) bir güzel program da Photo Booth. Ezelden beridir Photoshop'tan bildiğimiz filtreleri falan canlı kamera görüntüsünde oynatıp elli bin tane salak salak fotoğraf çekip eğlenebilirsiniz. Biz eşek kadar adamlar olduk, hâlâ eğleniyoruz bu tür şeylerle. Aklımız buna eriyor ne yapalım. Eheuhuehe.

Front Row ise Windows Media Center gibi bir şey. iMac'le beraber gelen ufacık kumandayı iTunes'un yanı sıra bu programda da kullanabiliyorsunuz. İşte iTunes kütüphanenizin (library diyecektim kütüphane dedim müdürüm, iyi etmiş miyim, ehueueh) içeriğini güzel bir arayüzle, koca ekranda ufacık bir kumanda yardımıyla kontrol edebiliyorsunuz. Özellikle albüm kapağı geçişleri falan çok hoş. Tavsiye etmemek mümkün değil.

Tabi iTunes'u da unutmamak gerek... Apple'ın en temel programlarından (ve para kaynaklarından) biri olan iTunes, bilgisayarınızdaki bütün medyanın buluşma noktası. Açıkçası ben PC'de iTunes'u hiç sevmezdim, hâlâ da sevmem. Ancak Mac'te gayet düzgün çalışıyor, şimdiye kadar bir tane bile sorun çıkarmadı ve ben iMac'ime başka bir video veya müzik oynatıcısı (bak bu sefer de player demedim) kurmayı düşünmüyorum. PC'de MediaMonkey kullanıyorum, Mac'te de iTunes kullanacağım. Zaten PC'deki iTunes'u da kaldırdım, iPhone'umu sadece Mac'e bağlıyorum. iPhone ile iMac arasındaki süper iletişimden önümüzdeki ayki yazımda bahsedeceğim. Daha önce dediğim gibi önümüzdeki ay iPhone incelemesi yapacağım ve de bu iki ürünün ne güzel paylaşım yaptığına o zaman değineceğim. O yüzden şimdilik iCal, Address book gibi programları es geçiyorum.

Aslında daha yazacağım çok şey vardı da farkına varmadan bu ay da bir sürü şey yazmışız. O yüzden her ay olduğu gibi bu sefer de diyeceklerim biraz kursağımda kalarak sonuç paragrafına geçiyorum. Halbuki daha neler neler vardı. Bu böyle bitmemeliydi. Bana geri dön Hatice... Şimdi annem merak eder bana sorar, "oğlum Hatice kim" diye. Eheuhuehe... Kimse değil annecim, laf olsun diye dedim...

SONUÇ

Evet, senelerdir PC kullanıcısıyım ve bundan sonra da çoğunlukla PC kullanmaya devam edeceğim. iMac'imi hem "bu konuya da el atmış olalım", hem de "best of both worlds" sahibi olalım diye aldım. Yani hem PC, hem MAC olsun diye. Açıkça söylemek gerekirse iMac'i çok beğendim, hakikaten çok beğendim. Eminim işletim sistemini falan iyice öğrenince daha da çok seveceğim. Şu anda işyerinde günün 8 saati PC kullanıyorum, evde de devamlı açık zaten benim Dell. Ancak Mac de artık devamlı açık.

Peki eksik yanları yok mu iMac'in? Var tabii... Örneğin bu ipince klavyeyi ve mighty mouse'u ben pek sevmedim. Tabii bu bir tercih meselesi. Tez zamanda bu iMac'e bir adet Logitech diNovo Edge almayı planlıyorum, bir de güzel fare. Onun dışında sevmediğim bir olay da ses çıkışı oldu. Keşke 5.1 veya 7.1 olsaydı ama sadece stereo çıkış var... Harman Kardon'un Soundsticks 2 diye bir hoparlör seti var, çok şık. Artık sadece 2.1'le idare edeceğiz. Bunlar dışında iMac 24'e tam puan verebilirim. Mac fanboyların neler hissettiğini yavaş yavaş anlamaya başladım. Özellikle aleti aldığımdan beri altını üstünü kurcalamama rağmen bir kere olsun donmaması veya reset gerektirmemesi beni hakikaten etkiledi. Her şey çok kolay, her şey çok akıcı... Paranız varsa ve yepyeni bir dünyaya kapı aralamak istiyorsanız sizi iMac almaya davet ediyorum. Mac alıp bana resmini yollayanlara ben de Gök Usta'nın mutfağından taze iKosHelva yollayacağım. Hadi bakalım...





Yanlış ellere geçtiğinde teknolojinin nasıl felaketlere yol açabileceğini görüyor musunuz sevgili okurlar... Peki sen beni bu halimle de sevebilecek misin Hatice?



HAYALET GEMİ

Ali Sezgin
ali@oyungezer.com.tr

Hayaletleri hayal etmek...

Geminin bu üçüncü seyr-ü seferinde çevrenizi dinleyin, sizle beraber yolculuğa çıkan hayaletleri fark etmemeniz olanaksız.

DİYALOG
Son 5 dakikadır yaşadıkları sessizliği saymazsak 7 saattir konuşuyorlardı. Karşılaşmaları tamamen kaderin anlamsız oyunlarından biri olmasına rağmen bu noktadan sonrasının ikisinin de hayatını değiştireceğinin ilk bakışta farkına varmışlardı.

Sessizliği ilk o bozdu: "Seninle karşılaşmamız kaderin bir oyunu olsa gerek." Küçük bir nefes arasından sonra sözlerini daha da açtı: " İnsanlar artık konuşmuyorlar. Yanından geçip gittiğim, yürürken karşı karşıya geldiğim insanların birini bile tanımak neler değiştirirdi, hayal edebiliyor musun? Küçük hata ve doğruların koca bir ömrü değiştirebildiği bu dünyada koca bir insanın hayatımda yaratacağı etkiyi düşünemiyorum bile."

Karanlığa karşı verdiği sonsuz savaşı bir kez daha kazanan güneş, ufukta kendini göstermeye başladı. Güneş ışınları onlara yaklaşmaya çalışan gecenin yaratıklarını bir duvar misali uzaklaştırıyor, siyah ve tonlarının hükmettiği gerçekliği yavaş yavaş altı rengin krallığına çekiyordu. Kendisi bu manzarayı defalarca izlemiş olmasına rağmen, suratındaki gülümsemeden anlayabildiği kadarıyla partneri ilk defa görüyordu.

"Çok güzel değil mi? Bu sahnenin değerini bilecek insan sayısı, tıpkı iyi dinleyiciler kadar az artık. Hiç düşündün mü kendi kendine çevrende gördüğün onca insan en son ne zaman durup bizim gibi konuşmuştur? En son ne zaman bu kadar kızmış, en son ne zaman bu kadar üzülmüştür? Yavaş yavaş insanlıktan çıkıyoruz, çevremize, kendimize ilgisiz bünyelere dönüşüyoruz... Bence sorun bizi buna zorlayan dış şartlar değil, sorun yine biziz. Bak isteyince nasıl da konuşabiliyor insanlar. İnan bana bu bir çekim, kader belki de. Senin benim gibi insanlar artık birbirini bulabilmek için içgüdülere sahip... Biz biziz, çünkü paylaşmak içimizde var. Her ne kadar insanlar bunun değerini unutsa da..." Kısa nutkunu bitirdi, cebinden bir sigara çıkardı ve partnerine uzattı... Birkaç dakika sonra "istemiyor musun?" dedi ve paketi cebine geri koymaya karar verdi. Öyle de yaptı.

Bu sırada7 saat 10 dakikadır konuşmayan partneri kurumaya başlamıştı... Kızıl saçları daha da kırmızılaşmış, uğruna ölünesi gözleri flulaşırken iyice şişmiş dudaklarının altında, boynunda ikinci bir gülümsemeyle, son yedi saattir hiç susmayan partnerine bakıyordu.

HAYALET
Aklına gelebilecek en kötü iki şey başına geldi: Küçücüktü ve korkuyordu. Az önce dolabından çıkan hayalet görebildiği kadarıyla odanın tavanından onu seyretmekle meşguldü. Ne kadar sürdüğünden emin olamadı, belki beş dakika belki de beş saat. Yorganın altındaki bekleyişi kesinlikle işe yaramıyordu çünkü hayaletin bakışlarının üzerinde olduğunu görmesine gerek yoktu, bulunduğu noktadan rahatlıkla hissedebiliyordu o gözleri. Bir an için ailesini çağırmak aklına geldi ama nedenini saptayamadığı bir şekilde gelmeyeceklerini anladı. Yorganı üzerinden atmak için cesaretini topladı. Görebildiği tek çıkış yolu hayaletle konuşmaktı.
- Bana zarar verecek misin?
- Sen hayal ettiğin sürece vermeyeceğim.
-Ne?

Hayaletin yüzündeki tekinsiz ve rahatsız edici gülümseyişi görebiliyordu. Yaratık ona yaklaştı ve açıklayamadığı bir şekilde aklına sızdı. Çocuk onu hiçbir yerde görememesine rağmen fısıldayışını duyabiliyordu. "Hayaller dünyayı şekillendirir" dedi. "Ben buradayım çünkü sen öyle hayal ettin. Küçük olduğunu düşledin, korktuğunu düşündün ve ben geldim. Bundan öncesi de var elbette; varolduğunu hayal ettin, çevrende bir dünya düşündün -benim varolabileceğim bir dünya- ve sonunda ben geldim. Anlıyor musun ufaklık?"

Sonunda çocuk uyandı ve üzülerek artık o kadar da küçük olmadığını fark etti. Karısı yanında uyuyor, soğuk bacakları ona her değdiğinde adeta ruhunu donduruyordu. Gözlerini kapattı ve yarattığı değişikliği düşündü. Dolabında hayaletler yerine takım elbiseler, oyuncakları koyduğu dolabın üzerinde yeni doğan bebeklerinin ağlayışını duyabildiği hoparlör düşünmesine yol açtı. O, hayal etmemeyi düşündü. Hayal etmeyi bıraktı, düşünmedi, hissetmedi. Ta ki geriye sadece o ve boşluk kalana kadar. Ne bir insan, ne bir eşya… Sadece şekilsiz ve renksiz hiçlik. Sonunda bakabileceği tek yere, kendine döndü; "hayaletti."

Not: Köşemi hayatımdaki en değerli insana, Nil Korürek'e adıyorum. Umarım ömrüm boyunca hep yanımda, bir el uzağımda olursun. Aramızdaki mesafeler artsa bile ruhlarımızın hep yakın kalması dileğiyle.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Bay Yanlış

Elimde bir Alman pastası, bir kaşarlı simitle ve bol miktarda da neşeyle girdim dergiden içeri. Sabahlama ertesi günlerde bazen öğlene doğru işe gittiğimi gören karşı komşularımın *"aaa, bu saatte işe mi gidiyorsunuz?"* sorularına maruz kaldığım ve haliyle evde kahvaltı etmediğim zamanlarda köşedeki fırından bir şeyler kapıp ofiste çayla kemirmeyi çok severim…

İşte bu yüzdendir ki simidim ve Alamancı pastam elimde, berem kafamda, pardösümü bile çıkartmadan mutfağa yöneldim. Ben masama yerleşirken, çay demleme seremonisi başlamış olsun, zaman kaybetmeyeyim istedim. Tam o sırada, pörtlemiş gözleriyle toplantı odası/oyun odası/yatakhaneden Faruk çıkayazdı. "Aa günaydın… Ooo, yiyecek bir şeyler var mı o torbada?!" diye selamlayıp göz ucuyla baktı elimdeki çıkına. Hiç düşünmeden "Yaa" dedim "ama keşke senin sabahladığını bilseydim, sana da alırdım…"

Herkes kendi düşünce dünyasında "haklıdır, her yaptığı daha büyük bir amaca hizmet ediyordur ve bu yüzden, doğrudur".

Daha bu cümleyi söylerken, içim dışımı yuhalıyordu: "Adam aç olduğunu söylüyor, sen ne diyorsun, öküz!" Genellikle bencil biri değilimdir ama çok küçük şeylerde, hele ki o an çok aşeriyorsam, bencillik ediyorum. O zaman da Sinan adlı bu kabuğun merkezinde duran küçük, gri öz basıveriyor kalayı. İçimdeki siyah boşlukta yankılanan sözleriyle, Sinan-kabuğun iç çeperi güzelcene kalaylanıyor.

Gerçi Tuğbek istese *"yahu, iki dakika kaldır maslahatgüzarını da gidip alıver pastaneden kendin!"* demekten çekinmezdim (ki demişliğim vardır :) Ama Faruk'a karşı mahcubiyet hissetmemin geçerli bir nedeni vardı: Bizimle çalışmak istediğini söylediğinde ondan şüphelenmiştim. Yaklaşık 6 ay önce Faruk bir gün çat kapı gelip de artık bizimle çalışmak istediğini söylediğinde şoke olmuştum. O dönem öyle şeyler geliyordu ki başımıza, paranoya seviyesinde bir bakış açısıyla *"acaba casus mu la?"* gibi salak saçma bir düşünce aklıma gelmedi değil kısa bir süre. Ama Faruk'un yüzünde açan stres sivilcelerini görünce, geldiği yerde ne kadar sıkıldığını hissettikçe kendimden utanmadım değil. Simidin yarısını ona bu yüzden verdim (amma velâkin Alman pastası konumuzun dışındaydı).

***

Herkesin kendine göre doğru ve yanlış, iyi ve kötü değerlendirmeleri farklıdır. İnsanoğlunun hareketleri ve düşünceleri birbiriyle çok uzun süre çelişemez. Kısa bir süre de olsa etrafındaki insanları kandırabilir düşüncelerinden farklı davranarak, ancak uzun süreçte ya davranışları ya da düşünceleri diğer tarafı kendi yanına çekecektir. İşte bu yüzden herkes kendi düşünce dünyasında *"haklıdır, her yaptığı daha büyük bir amaca hizmet ediyordur ve bu yüzden, doğrudur"*. Hiç kimse *"Hahaha! Ben ne kötü bir adamım yahu!"* diye sevinemez... İnsan yapısı, vicdanı ve davranışlarıyla uyum içinde yaşamak zorunda olduğu için herkes alışkanlıklarını ve doğru bildiklerini mutlaka düşünce dünyasında da "doğru" olarak konumlandırmak zorundadır.



Oysa doğruyu belirlemek için kişinin ne yapmayı düşündüğünden çok "ne yapmakta olduğuna" bakmak gerekir. Bir insanı tanımak için sözlerine değil, yaptıklarına bakmalısınız. Söz ağızdan çıkarken çarpıtılabilir ancak aksiyonların düşünceyle çelişmesi daha zordur.

İşte insan sarrafı olmanın sırrı budur. Düşünceler ve aksiyonlar çakıştığı zaman bir tutarsızlık, bir "yanlışlık" sezersiniz karşınızdakinden. "Samimiyetsiz" seviyesinden başlayarak, daha aşağı seviyelere doğru devam eder her doğruyu kendine yontmayı seçen insanın seyahati. Şefkatin, vicdanın, empati kurma yeteneğinin, gözyaşı dökebilme yumuşaklığının olmadığı insanda "en doğruyu yapma" arzusunun yerini alır "egonun doğrultusuna gitme" açlığı.

Ve ne doymaz bir açlıktır egonunkisi. Yeri gelir, yarım simidi bile çok görebilir.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Sonun Yolu

Bir sözcüğün arkasında ne olduğunu anlamak, nereden gelip nereye gittiğini görmek için sondaki heceleri, sonradan gelen yapım eklerini temizlersin hani, köke ulaşmak böyle bir şeydir. Kendi geçmişin için de yaparsın bunu, bazen de gerek kalmaz, çoktan yapılmışı vardır. Annen, büyük kardeşin, deden, birisi soyağacı çıkartmıştır. Savaşta ölen en büyükbüyükbüyükbabaya ulaşana kadar uzayan bu kocaman ağaçta sondakileri, en yakınındakileri temizleyerek en diptekini görünce kendinle ilgili bir şeyi daha (ama sence en aydınlatıcı olanı) öğrendiğini düşünürsün. Aslolanı görmenin yolu, elindekini sadeleştirmektir bu hesapta. Oysa her şey, bir başka şeye iliştikçe, çevresindeki benzerlerine dokundukça, parçalar birbirine eklemlendikçe daha gerçek. Evet, doğru, her şeyden önce tek ve basit bir hücreydin ama unutmamalı; seni ayakta tutan şey de o karmakarışık omurgan.

Basit gerçekleri seviyoruz. Gerçeklerin basit olmasını tercih ediyoruz. Tıpkı buradakiler gibi kısa cümleler olsun, hatta mümkünse her şeyi evetler ve hayırlar açıklasın istiyoruz. *e=mc2*kadar tutarlı ve mucizevi, bir bakışta anlayabilmemizi vaat eden formüller arıyoruz ama bildiklerimiz bir eşitlikle birbirine bağlanamıyor her zaman. Bazen çatallanıyor, bazen üst üste biniyor, çoğunlukla da kopup gidiyor parçalar ayrı taraflara, birbirine iliştikçe şekilsizliği de gerçekliğiyle birlikte ortaya çıkıyor, bir formüle sığamayacak kadar bozuluyor denge, eşitliğin iki tarafı bir kaşık suda birbirini boğuyor. Sonra sen bunları yok saydığında ve dokunduğun, yakınında durduğun her neyse onu anlamadan kendini tek kelimeyle açıklamaya kalktığında yavan kalıyorsun. İçine sinmiyor belki ama basitliğin cazibesiyle ona da boyun eğiyorsun, o sadelikte bir insan olmak için çabalamaya başlıyorsun belki. Cidden o kadar ileri gidiyor musun?

Bilmediğimden sormuyorum. Sen de sor istiyorum. Hayatın anlamının 42 olduğuna inanmak neden bu kadar işine geliyor, neden hararetle sarılıyorsun bu cevaba? Karıştırmak istemiyorsun, kendi hayatına bir anlam bulmak, anlamlar arasında kaybolmak, hayatın verdiklerini uzun uzun tartışmak ve asla bulamayacağın bir cevabın peşinden bile bile koşmak istemiyorsun. 42 işte… Hiçbir şey ifade etmese de, "yok ki anlamı falan" demekten bile daha basit, daha net, daha "cevap" geliyor. Oysa biliyor olmalısın, yaşadığın hayata en azından 1 eklemedikçe, boşluğunu duydukların için 1 eksiltmedikçe kendinden, bu senin cevabın değil. Bu senin hayatının anlamı değil.

İki kere iki dörttür, aklın yolu birdir, pi'yi üç alabilirizdir… Değil işte. Bu sırada X almış başını gitmiş, sonsuza yaklaşmaktadır. Ve her hesapta, çok uzaklarda da olsa bir X'e yer vardır (gitmesek de, görmesek de o X bizim X'imizdir :). Ayrıca bütün bu hesaplarda doğal sayılarla kurduğumuz ilişkiler pek güzel de, bir de karmaşık sayılar var, onlara ayıp olmuyor mu? Karşımıza çıkan her problemi elde bir abaküsle çözmeye çalışmak biraz sığ kalmıyor mu? Her şeyi birbirine kattıkça doğru cevaptan, bir sonuca ulaşma ihtimalinden uzaklaşıyor insan belki ama gidiş yolundan gelen puanlar yeter de artar bile. Deneyim deyip durduğumuz şey o yolda kazanılıyor çünkü. Yolun sonunda bulduğun cevap sadece gözlerini yumduğunda duyacağın huzur için anlamlı.

Bu ay dergide sabahladığım hafta boyunca *her şeyin doğru, hepsinin yanlış* olduğunu bağırıp duran bir şarkının etki alanındaydım, tam da hissettiğim gibiydi, bir cevabı yoktu, aynen bu yazıda yaptığım gibi defalarca söylüyordu, hepsi yanlıştı, tümü doğruydu. Şarkının sonunda, artık tamamen birbirinin içine geçtiğinde cevaplar, kafam yeterince karıştığında, sonunda bir noktalama işaretine yer olmayan o sözler bittiğinde, beni kendi sorumla baş başa bırakıp sustuğunda biraz daha sevdim kesin olmamayı, ihtimalleri, sürprizleri, dünyanın üzerinde seçilmiş yolüstü noktalarını, durmamayı. Tek bir noktayla bitmeyen cümleleri ve sayfaya sığmayıp aklını kemirenleri…



Doğru, her şeyden önce tek bir hücreydin ama unutmamalı, seni ayakta tutan şey de o karmakarışık omurgan.



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Oyunlardan nasıl para kazanılır? Ya da iki dakika kazanmasak ne olur?

Hamburg'daki Casual Connect fuarında geçirdiğim üç gün boyunca, para hırsının taze fikirlerle girdiği çatışmayı izledim.

Geçen ay size *Passively Multiplayer Online Game* yani *PMOG*'den bahsetmiştim. Baya bir Goyun yükledi oyunu ve kimilerinizle kutu kutu hediyeler, kiminizle surata patlayan mayınlar paylaş⁺ k. Kendi çapımızda eğlendik biraz, en çok da benim profile 10 mayın birden bırakan arkadaş eğlendi sanırım. Genel olarak oyunun farklı ve yara⁺ cı yaklaşımını çok sevdik ama oyunda henüz yapacak çok şey olmadığı için üçüncü haÛaya girerken çoğumuz sıkılmış⁺ k. En azından iki megabyte'lık bir oyunla Blizzard'a nasıl kafa tutulur onu görmüş olduk. Gerçi bu sene devasa online türünde IAA ödülünü Blizzard götürdü yine, ama olsun, bir deve kafa tutabilmek bile başarıdır.

En güzeli bağımsız (indie) ve gündelik (casual) oyunların oyun dünyasına getirdiği dinamizmi görmek bence. Gerçekten de oyun dünyası yaratıcılığa, yeni şeyler denemeye hızla geri dönüyor ve daha küçük oyunlar bu gelişimde daha çok söz sahibi. IAA ödüllerinde En İyi Oyun Tasarımı ödülünü bağımsız bir yapım olan *World of Goo*'nun alması bunun en güzel göstergesi. Ayrıca rakiplerine göre çok daha basit ve sevimli olan *Little Big Planet*, En İyi Oyun ve En iyi Yönetmen de dahil tam yedi ödül kapıp, bu yılın IAA ödüllerinin yıldızı olmayı başardı.

Aslında geçen ay sadece *PMOG*'den değil, genel olarak küçük ve gündelik oyunların yaratıcılık konusunda büyük oyunlara nasıl fark atacağını yazacaktım. Ama biraz diğer editörlerle konuşup biraz da yıl boyu çıkan oyunları yeniden gözden geçirince, doğru olsa bile bunu açık açık ilan etmenin 2008'e büyük saygısızlık olacağına karar verdim. Çünkü geçen sene oyun yapımcıları yıllardır görmediğimiz bir yaratıcılık çabasına girdiler ve ortada *Left4Dead*, *Mirror's Edge* gibi oyunlar varken sektörü statükoculukla suçlamanın anlamı yoktu.

Genç, heyecanlı ve tutkulu

Ama her geçen gün daha çok ilgimi çekiyor bağımsız ve gündelik oyunlar. Bu yüzden yıllardır üşendiğim bir şeyi yaptım ve kalkıp Casual Connect'e gittim geçen ay. Standların tek bir masa, oyunların 50MB'dan ibaret olduğu sıcak ve samimi bir oyun fuarı Casual Connect. Sıcak derken insanları kastediyorum, zira fuarın yapıldığı Hamburg hiç bitmeyen soğuğu ve karıyla iliklerime kadar dondurup dönüşte yataklara düşürdü. Bütün gün gündelik ve flash oyun yapımcılarıyla sohbet edip sektörün önde gelenlerinin sunumlarını izlemek ilginçti. Oraya oyunlarını pazarlamaya veya yeni fikirler kapmaya gelmiş bir sürü genç ve bağımsız geliştiriciyle tanıştım. Bugüne kadar tanıştığım efsane oyun yapımcıları Will Wright'tan tutun da Peter Molyneux'ya kadar ağırbaşlı, çok bildiği belli olan sevimli amcalardı. Onların karşında ilginç Flash oyun geliştirme derdindeki çok heyecanlı ve hayli geveze gençleri görünce yaratıcılığın, dinamizmin neden bu yöne kaydığını gayet net görmüş oldum.

Bir yandan da büyük bir hayal kırıklığı oldu benim için Casual Connect. Çünkü bağımsızların heyecanının tersine firmalar ve özellikle de dağıtıcılar tek bir şeyden bahsediyordu: Para! İlk oturum aman oyun fiyatları düşüyor, ortalık bedava oyun doldu yakarışlarıyla başladı ve son oturuma kadar nasıl para kazanırızdan bahsedip durdular sektörce. Oyun dünyası nereye gidiyor, daha iyi oyun nasıl yaparız, oyun geliştirme bütçelerini nasıl güçlendiririz, yaratıcılığı nasıl tetikleriz umurunda değildi çoğu firmanın. Kimisi oyunlara reklam koyun, para kazanın diyordu, kimi oyunculara çaktırmadan ufak ufak şeyler satmaktan bahsediyordu, birinin derdi oyunculara abudik gubudik anketler doldurtmak, bir diğeri eski moda "bir saat oyna, gerisi paralı" modeli peşinde. Üç gün boyunca bunları konuştular ve sonunda para kazanmak istiyorsak hepsini birden yapmamız lazım deyip mükemmel sonuca ulaşmanın mutluluğuyla derin bir oh çektiler. Bir de Facebook oyunları bitti, hurra iPhone oyunu yapıyoruz diyen garip ve fırsatçı bir kitle vardı.

Yaratıcılık istemiyoruz

Sadece ben değil, konuştuğum bütün bağımsız yapımcılar da isyan edip durdu bu genel havaya. Akşamları Hamburg barlarında tüketilen bira sayısı arttıkça "yaratıcılığa ket vuramazlar" haykırışları daha bir güçlü çıktı. Bu isyanın en büyük sebebi altı büyük gündelik oyun dağıtıcısının katıldığı oturumda biri hariç bütün dağıtıcıların açık açık "Biz riskli ve yaratıcı fikirler değil, satacak oyunlar istiyoruz. Azıcık farklılık katılmış üç taşı eşle (*Bejeweled* gibi), resimde obje bulma oyunları istiyoruz. Oyununuz oynanabilir hale gelmeden bize gelmeyin ve oyununuzu beğenirsek biz nasıl dersek öyle değiştireceksiniz. Yoksa hiç şansınız yok, oyununuzu dağıtmayız" demesiydi. Bu sözlerin o heyecan ve yaratıcılık üstüne gerdiği kara bulutları düşünebiliyor musunuz?

İrlanda'dan gelen bir bağımsız yapımcı şöyle diyordu (aşağı yukarı): "Sektörün dini imanı para olmuş. Bu sektör üç vakte çöker, sadece yeni oyunlara yatırım yapanlar ayakta kalır, o zaman istediğimiz oyunu istediğimize dağıtabiliriz. Paradan başka lafı ağzına dolamayanların sonu hayırlı değildir." Açıkça 1983'te Atari'yle birlikte konsol piyasasının toptan çöküşünü hatır-



Posta İdaresi



TANRIM BENİ BAŞTAN YARAT!

Bir de bürorasinin "hantallığından, hiç değişmediğinden" falan bahsederler. Hatırlayacaksınız, geçen sene Oyungezer yola çıkalı henüz birkaç ay olmuşken, Posta İdaresi'nin tasarımında değişikliğe gitmiş, yeni çözümler denemiştik. Hemen hemen bir sene sonra, Posta İdaresi yine değişiyor. Üstelik bu kez sadece tasarımdaki ufak oynamalarla yetinmedik, İdare'yi baştan aşağı yeniledik. Birçok ufak ve sürekli bölüm ekledik (bir kısmını da gelecek aya bıraktık). Çok daha sesli, renkli, hızlı, çok daha oyunlu bir Posta İdaresi yarattığımızı düşünüyorum. Umarım seversiniz, umarım sizi yazmak konusunda şevklendirir daha da fazla. Lafı çok uzatmıyorum (zaten bu girişleri, yıkama yağlama bölümlerini hiç sevmem, hemen sorulara geçeyim), keşfedeceğiniz çok şey var. Posta İdaresi'nin 17. sayısına hoşgeldiniz.

ÇOK VE KISA: ÇİN TARZI MEKTUP EKOLÜ

Hoşbulduk Canlarım,

Merve içine mi doğmuş "hoşgeldiniz" diyeceğim, yoksa ben hep diyor muyum zaten?

Süper bir dergi yaptığınız için teşekkür etmekle birlikte yaptığım onca reklamın bedelini ne zaman tahsil edeceğimi sorarım? Onlarca size tutkun okur, yerinizi bulamadığı için eski derginizde kalmış abuk bir hayat yaşıyor, bir kısmı ise sizin yokluğunuzda oyunlardan ırak bir hayata çekilmiş. Kurtarabildiklerimi kurtardım ama niceleri vardır daha kimbilir!

Sana ve senin huzurunda Oyungezer'i etrafındaki insanlara tanıtan ve bizi okurlarımızla buluşturan tüm (burası önemli=) "gönüllü" Oyungezer reklamcılarına teşekkürler yeniden Merve.

Şu reklam konusunda biraz hareketlensek fena olmaz sanki değil mi? [reklam bedelini ofiste bir gün ağırlama ile ödeyebilirsiniz :]

Gönüllü olduğunuzu hatırlatmamıza gerek yok di mi? =) Ofise gelin, başımızın üstünde ama ayın 15'inden sonra balkabağı oluyoruz, aklınızda olsun (bir de gelmeden arayın).

PMOG'u bizimle paylaştığınız için teşekkür ederim.

Teşekkürler Tuğbek'e ve PMOG'u yaratan uluslararası arkadaşına gidiyor, bize de elçiliği kalıyor.



Oyungezer Kitap Kulübü'nün geleneksel cosplay partisinden bir kare. Sağdakini tanımıyoruz ama Oscar Wilde onun kılığına girdiyse vardır bir bildiği.

Gelgelelim World Of Warcraft'a, siz hangi sunucudasınız? Ben gayet hızlı druid kasabilirim olduğunuz server'da. Çağırın yeter :)

Ben oynamıyorum ama *Shattering Halls* sunucusunda gayet aktif olan bir Oyungezer Guild'i var. Lonca yöneticimiz Berkant, oyunda kendisine Vulherin deniyor. Sordum, "eğer healer olacaksa koşsun" dedi. Bana yine elçilik düştü.

Rappelz'da neredeyse tüm server'larda varım. Ancak Bahamut'ta bir Oyungezer guild'i gördüm. Fakat gördüm ki pek az üyesi var... Sizinle bir alakası var mıdır? Varsa gelebilir miyim?

Aramızda Rappelz oynayan olduğunu sanmıyorum, o guild de belli ki okurlarımız tarafından açılmış. Eh, sen de bir okur olduğuna göre, hemen git katıl aralarına, göster goyunların gücünü (evet bir terslik var).

Başka hangi online oyunlarda oynuyorsunuz? [yok illa sizle birlikte bir oyun oynayacağım]

Ben oynamıyorum, Tuğbek geçen ay yazdığı gibi Tale oynuyor (ama bırakacakmış galiba, yine geçen ay yazdığına göre), Kaan'ı Star Wars Galaxies'de görmek mümkün, Göker ve Yiğitcan ise sanırım her yerdeler.

Oyun modları bulabileceğim güvenilir ve temiz bir site adresi söyler misiniz?

Moddb.com gayet temiz, iyi tasarımlı, geniş hacimli bir site. Güvenle tüketebilirsin.

OGZ Dövüş Kulübü'nün ikincisi olabilir mi acaba? [yok ben katılmayacağım]

Sanırım şimdilik planlarımızda bulunmuyor bu, hele dövüşçülerimiz biraz dinlensin, yaralarını sarsın, sonra olabilir belki. Ama bu sefer Tetris'in "T"sini birinci yapmayan okurlara aşina olmayız, şimdiden söyleyeyim.

"*Mirror's Edge 2D*" nerde bulunur? Bir link verir ya da DVD'ye koyabilir misiniz?

Ya ne güzel yapmışlar di mi? Herkes oynasın diye, ahanda link'i: www.bornegames.com/mirrors-edge-beta

Red Alert 3'te yapay zekâyı saf dışı bırakmanın bir yolu var mıdır?

Var tabii. *Options-> Gameplay -> AI -> "Bi kenara çekilsen de iki el oyun oynasak" Mode: On.* Hilâl taktiği de işe yaramadıysa Olgay'a mail atabilirsin, dergide Red Alert 3 oynadığını bildiğim bir tek o var.

Cosplay organizasyonları hakkında nereden bilgi alabilirim?

www.basbakanlik.gov.tr/cosplay.html **(komik olmaz mıydı, şöyle bir Davos cosplay'i mesela?). Giderek daha fazla sayıda üniversite, şenlik programlarına cosplay etkinliği ekler oldu, bunları takip edebilirsin. Mesela Yeditepe Üniversitesi'nin Reflexion'ı için** http://www.reflexionparty.info **adresine uğra istersen. Partiye "Goyun" olarak katılabileceksem ben de geleceğim.**

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken PEH'in seçtiği ekran görüntüsüne yaratıcı bir resimaltı yazıp, kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz F.E.A.R. 2'nin kesik kafasından geliyor...



Yanıtlarınızı en geç 18 Mart günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



"İçki sağlığa zararlı derlerdi de inanmazdım!"

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
dd-4 (ismini yazmamış bir mail adresi)


Olympos'un sorunlu çocuğu bizi bizden almaya hazır görünüyor.

Diyor Ki...

Mert I. Erten

"....Bacak kadardım bu yeni çıkan oyunların ilklerini oynarken, badi badi bir liseliydim sizleri okurken. Çok zaman geçmedi aslında, garip gelen şey bu belki de... Az çok oyun oynuyor, takip ediyordum piyasayı belki ama Oyungezer ortaya çıkana kadar kopup gitmiştim ben bu alemden. Düşünüyorum ve bazen de hissediyorum ki gene gelecek o zaman. Ben gene kopup gideceğim. Seneler sonra belki çok beklediğim bir oyunun demosunu verdiğinizi duyacağım bir yerden. Alacağım dergiyi, bakacağım ki ben yokken çok şey değişmiş. Alışmakta zorluk çekmeyeceğim, temellerimiz aynı ve onlar değişmeyecek; ama gene de...

Oyungezer'e bu kadar çok bağlanmamın sebebi bu belki de. Yoksa yazdığınız oyunların büyük çoğunluğunu benim bilgisayarım çalıştırmıyor zaten. Ama gene de okuyorum, belki donanım bölümünü atlıyorum bazen ama okuyorum her satırını. Belki nostalji duygusu... Bilemiyorum, çözümleyemedim gerçekten. Ancak yanlış anlamayın beni. "Siz aslında hiçbir şey yapmıyorsunuz, ben sırf eski günleri hatırlamak için okuyorum. Eski hatıralar olmasa bir şey olmaz sizden!" gibisinden bir şey değil söylediğim. Yaptığınız işe saygım çok; hem sevdiği(m/niz) bir işi yapıyorsunuz hem de bu işi çok iyi yapıyorsunuz diye. Zaten eski hatıralar değil Oyungezer, tamamen yeni bir hatıra o. Sadece benim gibi 'yaşı ilerlemiş' okurlar için, eski hatıraları da dürtüyor bazen. Bilirsiniz biz 'yaşlı' insanları, eski günleri anmayagörelim; susmak bilmeyiz. Aaaaaah ah, Duke Nukem Forever çıkacak demişlerdi de ne sevdiydik..."

Serpil Ablam *"Rüya Tamirleri"* ile seni kimse tutamaz, süpersin. Tabii Berkant da, Sinan da, Tuğbek de, Muder de, Furkan Faruk da, Göktuğ da... **[ya! =(-MK]** [korkma Mehmet abi sen de] **[huf -MK]**. Ama bir sorum olacak... *360drc* niye Serpil Ablam'dan alındı [sen de süpersin Furkan Abi ama Serpil Abla'ya alışmıştık biz ya].

Serpil'in 360drc'den alındığı falan yok yahu, kendisi YİM zaten, kimin gücü yeter onu bir yerden almaya? Serpil 360drc'nin koordinatörlüğünü Faruk'a bıraktı ama yine yazılarıyla, haberleriyle orada olacak *(olacağım valla da -Serp.)*. Tıpkı derginin her yerinde olduğu gibi (kadın son ütücü yahu, her şeyi en son okuyor, kimbilir buraları nasıl değiştirecek!) *(değiştirdim bile ki -Serp)*.

Arada konu dışına çıkmış, saçmalamış, sürç-i lisan etmiş, hatta ve hatta tüm bunlardan daha elim ve daha vahim olmak üzere istemeden bazılarınızın kalplerinizi kırmış olabilirim. Hepinizden özür diler, izin isteyerek mektubumu burada bitiririm... Kendinize iyi bakın... Arada yazın :) [Nüvit'ten yer kalırsa yayınlayın :] Merve Zengin

İşte elimizden geldiği kadar, ayda bir yazıyoruz. Sen de kendine iyi bak. Ha bir de, Nüvit demişken... Ya Nüvit geçen ay söylediğim şeyi ciddiye almış, bana zehir zemberek bir mail attı "ben şaka yapmıştım, nasıl inanırsın benim 10 yaşında olduğuma ve bunları babama yazdırdığıma?" diye. Yahu Nüvit sen şaka yaptıysan biz de şaka yaptık herhalde, biliyoruz senin 70'lik bi dede olduğunu. Öperim ellerinden. (Merve sen de hoşçakal).

GÖKTUĞ YÜKSEL'İN INBOX'I DOLMUŞ GALİBA

Selam Göktuğ abi ve tüm Oyungezer ailesi, nasılsınız? Derginizi 5 aydır alıyorum ve bence şu anda Türkiye'deki en iyi oyun dergisisiniz. Özellikle oyun zevkinize hastayım, verdiğiniz *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* ve *Psychonauts* çok güzel oyunlar. Neyse sorularıma geçeyim ben...

Şimdi bu nedir? Çok nazikçe ve sakin olarak soruyorum, bu nedir? "Selam Göktuğ Abi" nedir? Her geldiğinizde iletiyoruz Göktuğ'a selamınızı da, bu nedir? Posta İdaresi'ni Göktuğ'un idare ettiğini zannettiğini ya da Göktuğ'a atacağın mektubu yanlışlıkla buraya gönderdiğini sanıyorum ama haydi hayırlısı. "Selam Göktuğ abi"ymiş. Hıh. Göktuğ taklidi yapayım da gör.

1- *CD Oyun* benim için çok özel bir dergiydi... Hâlâ 2003 yılından kalma sayıları arşivimde durur. Özellikle Göktuğ Abi'nin (Gök++) yazılarını bayıla bayıla okurdum. Hatta God of War incelemesini bir yerden bulun okuyun derim, tam bir klasiktir...

[Göktuğ mode: On] Euhuehuehhe. Ben yazdım zaten yazıyı, niye okuyayım bir daha? God of War ne oyundu be, kendimi en son o kadar gaza gelmiş hissettiğim zaman Metallica'yla sahneye çıktığım andı. Durun anlatayım, süper hikâyedir. [Göktuğ mode: Off]

2- Doğumgünüm 20 Şubat'ta, artık bir şeyler yaparsınız? :) Adresi isteyin, hemen yollayayım. Şöyle bir LBP fena olmazdı hani =)

Doğumgünün için (dün oluyor) mektubunu Posta İdaresi'nde

idaresiz



Bu arada "K.Mehmet Kentel" öbeğindeki "K" nın ne olduğu hakkındaki iddialara ben de kendi hipotezlerimi ortaya koyarak cevap vermeye çalışacağım... Kalamiti,Ken,Kitt,Kenshin,Kendo(bu sonuncu kişi ismi değil yahu?) Tahir Varol

" 'Kendo' olmaz" da öncekiler olabilir diyorsun yani? Kenshin Mehmet Kentel (fena durmadı hakikaten).



3... 2... 1... Fight!

Bu bölümde, derginin geneline ya da bir editöre yöneltilmiş ciddi bir eleştiri, konunun en çok ilgilendirdiği editör tarafından yanıtlanacak. Eleştirilerinizin kısa ve ciddi olması önemlidir. Dövüşün hadi, kırmayayım kemiklerinizi. (İlk ay forumdan çaldık, bundan sonra mektuplarınıza dergi hakkında beğenmediğiniz şeyleri eklemeyi unutmayın lütfen.)

Quawiz: SF4 incelemesi yetersiz, daha iyi olabilirdi. Ken yok galiba gözden kaçırmadıysam gruplarda. Bir de o gruplar ne alaka ki? Kimi insan Ryu ile atak yapar, şahsen ben öyle yaparım yani. Bir de gereksiz olmuş, sonradan bir rehber yapılırdı onlar oraya eklenirdi. İncelemede oyunu tanıtan yazılar yazılmalı, bilgi daha sonra... Misal şu yaşlı amca ne ayak? "Onu seçmek için tek elle oynamak gerekir" filan yazılmış esprili bir şekilde ama akıbeti hakkında bir yazı yok.

Ali: Oynanışı listelenen karakterler kadar spesifik olmayanları bilinçli olarak listeme eklemedim. Ken atak sayılmasına rağmen Capcom Street Fighter 3'te aşırı güçlü olmasına nispet yaparcasına Ken'i oldukça zayıflatmış yeni oyunda. Karakterlerle elbette istediğiniz gibi oynayabilirsiniz ama her karakterin hareketlerine göre planlanan belirli bir oynanış şeması var. Yani Ryu ile elbette atak yapabilirsiniz ama özellikle yayınlanan turnuva maçlarını izlerseniz ne demek istediğimi daha iyi anlayacağınızı düşünüyorum.

Bunun dışında Gouken'den özellikle bahsetmedim. Zaten SF4 gibi senaryosu oldukça sınırlı bir oyunun tek gizeminden bahsetmenin oyuncuların alacakları zevki fazlasıyla azaltacağını düşünüyorum. Gizli karakterlerin nasıl açılabilecekleriyse yazabilirdi ama sorun şu ki internet başta olmak üzere pek çok kaynaktan saniyeler içinde bulabileceğiniz bilgiler sadece incelemenin değerini düşürürdü.



Bir Ayıbın Anatomisi

GÜNLER GECELER BOYU BİZLERİ AYIPLADIĞINIZ, BAZEN BİR TARAFINIZI AÇARAK GÜLDÜĞÜNÜZ AYIPLARIN NASIL YAPILDIĞINI MERAK EDİYORSUNUZ DEĞİL Mİ? İŞTE, O "OHA"LIK ANLARDAN BİR TANESİ VE İBRETLİK BİR OYUNGEZER ÖYKÜSÜ:

AYIP: "İki aydır Tekmili Birden'de kullandığımız World In Conflict resimleri, World In Conflict'in değil, Hearts of Iron 2'ninmiş."
NASIL?
Olgay: Abi, bi oyun çıkmış, böyle çok hızlı strateji, Counter Strike gibi ama strateji, çok acayip diyolar.
Sinan: Ooo dur hemen arayayım, düşmüştür kesin torrent'e. Adı neydi?
Olgay: Ya dur tam emin değilim, World'lü bişeydi.
Sinan: Dur google'da "World ve strateji" diye arayayım bakayım ne çıkacak. *World In Conflict* diye bişey var, bu mu?
Olgay: Odur abi, kaç tane strateji var ki? Bir Half Life biliyorum ben.
Sinan: Tamam çekiyorum Olgay, sen bunu yaz incele, puanını falan da internetten bak ha, kendi kendimize uçuk bi puan vermeyelim.
Olgay: Tamam abi merak etme.
(birkaç gün sonra)
Olgay: Ya Sinan bu oyun çok yavaş, hani hızlıydı bu?
Sinan: Herkes öyle diyor Olgay, sen de öyle yaz.
Olgay: Abi bi de torrentte bozukluk olmasın, oyunu açınca "Hearts of Iron" diye bir şey yazıyor.
Sinan: Olur mu hiç Olgay adamın terazisi muhteşemdi, "tşk" de ettik, doğrudur o. Expansion'ı falandır, daha iyi, boşver.
Olgay: Tamam abi.


Biz bunu World in Conflict sanıyorduk.


Bunu Hearts of Iron 2...


Bunu da bir strateji...

İki Bilene Soruyoruz

yayınlanacak mektupların arasına seçtim Doğaç, bunu da tam doğumgününde yaptım ki mutluluktan uç. Buna nasıl cevap verdin peki? "Selam Göktuğ abi". Ya neyse ben bir şey demiyorum.

4- *God of War* benim için daima çok önemli bir oyun olmuştur. PSP sahibi olmadığımdan dolayı oyunu arkadaşımdan alıp bitirmiştim. God of War 3 için heyecanlı mısınız?
Hem de deli gibi. Hele de trailer'ı dün çıkmışken (amma çok şey olmuş dün ya), heyecanımız dorukta. Çok güzel olacak belli ki. Ama yine de, "Selam Göktuğ abi", ne biliyim, hiç mi sızlamadı yüreğin?

5- Ofise ayakkabı ile giriliyor mu?
Sadece Göktuğ girebiliyor ayakkabıyla. Geri kalanlarımız (ve misafirler) için özel Goyun patiklerimiz var.

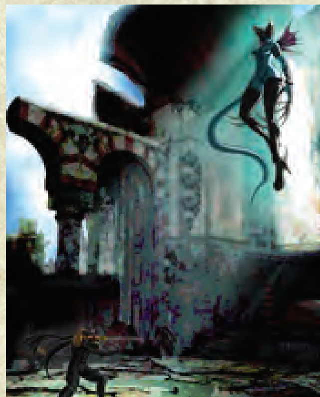
6- Ben bir DS sahibiyim ve ne yazık ki grafiklere önem veriyorum. Acaba bana DS için güzel grafikli bir aksiyon oyunu önerebilir misiniz?

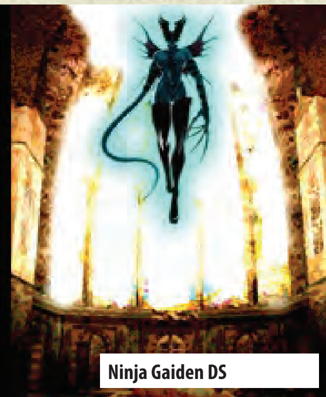
Yiğitcan: Şimdi DS teknik olarak Nintendo 64'e tekabül ediyor, aynı GBA'nın SNES'e tekabül etmesi gibi. Ve 64'ten on yıl sonra çıktığı için tüm geliştiriciler zaten o teknik gereksinimlerin suyunu çıkartmış durumda. O yüzden grafikler PS 1'in ve N64'ün son dönemlerine çok benziyor. Bu da "güzel grafik var fakat beklentiyi fazla yükseltmeyin" demek. O beklenti içerisinde üç oyun var, o beklentinin şaşırtıcı derecede üstüne çıkan. Birincisi Ninja Gaiden DS. İkincisi World At War. Üçüncüsü ise bir sidescroller olmasına rağmen inanılmaz gözüken Castlevania: Order of Ecclesia.
Mert: DS için iyi grafikli aksiyon oyunu olarak Ninja Gaiden DS, Moon, Dementium ve Brothers in Arms DS'i tereddütüz önerebiliriz (Göktuğ'a sor o daha iyi bilir -MK=).

7- Son ve en önemli sorum: Sizce Killzone 2'nin multiplayer'ı tutar mı? Benim doğumgünü hediyem olarak gelecek, yoksa değiştirmeli miyim?
Hii çok ayıp, doğumgünü hediyesi değiştirilir mi hiç? Killzone 2 güzel oyun, multiplayer'ı da yavaş yavaş tutacaktır kanımca. Değiştirme. (Göktuğ abinden mi hediye? Hı?)

PEH!'e (Oyungezer Editörler Konseyi) saygılarımı sunarım, güç sizde olsun! Sizlere bol oyunlu aylar, bol oyunlu haftalar dilerim. Mehmet abi seni de çok seviyorum aman sakın yanlış anlama, ben kaçar hepinize hoşçakalın.
Doğaç Özen
İyi valla, bütün mektup Göktuğ abinle konuş, sonra mektubun sonunda "aa Mehmet de buradaymış"! Yemezler Doğaç, git, sevmiyorum ben seni (bir dahaki mektubuna "Mehmet abi ve Yedi Cüceler" diye başlarsan severim).


Castlevania: Order of Ecclesia




Ninja Gaiden DS

"DOKTOR BEY, SAVAŞ HASTASIYIM BEN"

Değerli Oyungezer Ahalisi ve Sevgili Mehmet,
Komiteme 1 hafta kala "ya şimdi ya da hiçbir zaman" diyerek yazıyorum bu mailimi (niye bu kadar dramatize ettiysem?). Yeni fark ettim de saygıdeğer "elder"ımızın (tahmin edersiniz ki Sinan oluyor kendileri) yazılarıyla tanıştığım vakit ilkokul 5'e gidiyordum, dile kolay 10 sene olmuş. Pek çok şey değişti hayatımda, herkesin hayatındaki olağan değişimler gibi (ev, okul, arkadaş çevresi, vs.) ve pek çoğu da unutuldu. Biraz klişe olacak ama yeni fark ettim; değişmeyen bir siz kalmışsınız, aynı zamanda unutulmayan. Neyse daha fazla duygulanmadan sorulara geçiyorum.
Teşekkürler Yiğit, daha o zamanlar ben de yoktum Goyun da. Ama o zamanlardan kalan çok şey hâlâ burada. Yine de "değişmeyen" demesek? Yani değiştik çünkü, değişmek istedik, istiyoruz ve değişiyoruz. Bak, Posta İdaresi de değişti yine. Yeni tasarım, yeni bölümler, nasıl olmuş?

1- Sinan abimizin çok da eski olmayan bir yazısında -hafızam beni yanıltmıyorsa- online oyunlara sonu gelmediği için pek ısınamadığını yazmıştı. Aynı şeyi ben de hissediyorum, yani oyun sonundaki "credits"i görmeden içim

Diyor Ki...

Can Ali Çetin
"mazochist"

"....Emek verilip meydana getirilen bir ürünün kim olduğu belirsiz kişiler tarafından yasadışı çoğaltılıp satılmasının ürün sahipleri üzerinde yaratacağı sinir bozukluğunu tahmin ediyorum. Ama bazı insanların görmezden geldiği bazı ekonomik gerçekleri görmek gerektiğini düşünüyorum. Senin de ekonomik sınıflar arasındaki uçurumun, gelir dağıtımındaki dengesizliğin ve bilhassa adaletsizliğin farkında olduğunu biliyorum. Kapitalizmin işleyişi hakkında birazcık bilgim varsa orijinal satılan ürünlerin sanatçısından çok arkasındaki şirkete gittiğini de biliyorum.
Şu yalnız ve güzel ülkemde 180 lira krediyle bir ayını geçirmek zorunda olan binlerce üniversite öğrencisi var. Babasının üç kuruş harçlık vermekte zorlandığı on binlerce lise öğrencisi var. Bu öğrenciler hayatlarının en önemli döneminde. Hayata bakış açılarının belirleneceği yaşlarda. Orijinal medyaların fiyatları ortada. O zaman, bu insanlar paraları yok diye film izlemesinler, kitap okumasınlar, oyun oynamasınlar, müzik dinlemesinler.
Yani bir birey olmak için o yaşlarda yapması gereken hiçbir şeyi yapmasınlar, gece gündüz fotosentez yapsınlar, okullarından sonra da NPC tipi insanlar olup iş hayatlarına atılsınlar. Yani bu yasaları çıkaranların istediği türden insanlar olsunlar, düşünme yetileri körelsin, sorgulayamasınlar, sindirilsinler.
Burada korsan satıcılarına Robin Hood rolü vermek değil amacım. Yine de baklava çalan çocuk & banka hortumcusu klasik örneğine girmek istemiyorum ama suçların küçüldükçe cezaların artması bana iyice batmaya başladı...."


-Pardon beyefendi, yolumu (zamanımı da) kaybettim de, bir yol gösterseniz?

rahat etmiyor. Ancak bu tezimi değiştirecek -eğer çıkarsa- tek bir oyun var. O da *Fallout Online*! Fallout 3'le birlikte bir de Fallout Online projesinden bahsediliyordu, fakat Fallout 3 çıkınca unutuldu gitti. Bu konu bir gelişme var mı? Yoksa Wasteland'de avare avare dolaşmaya devam mı edeceğiz?
Şu an içinde Chris Taylor'ın da olduğu orijinal Interplay ekibi, adı şimdilik *Project V13* olan Fallout Online projesi için çalışıyor. Oyunun ne zaman biteceği meçhul ama beklerken yeniden açılan www.interplay.com'u takip etmekte fayda var.

2- *Assassin's Creed 2* hakkında bir gelişme var mı? En son yakınçağ Fransa'sında geçeceği söyleniyordu, öyle kaldı.
E n'apsınlar, haftada bir oyunun geçtiği zaman dilimini ve ülkeyi mi değiştirsinler? Yakınçağ Fransa'sı, İlkçağ Mezopotamya'sı, Bilgi Çağı Japonya'sı, Vahşi Batı Amerika'sı? Yok ya, Altair'in de işi gücü yok siz sıkılmayın diye her hafta kıyafet değiştirecekti? Kaldı tabii öyle (2010 Nisan'da çıkacağı duyuruldu en son, Jade Raymond'un yapmadığını da *I Am Alive*'da söylemiştim). [Bir de gerçekten oyunun ya günümüzde ya da 1400'lerde geçeceği gibi bir dedikodu da var.] {Soytarı ettiniz ülen Altair'i!}

3- Ufukta Crysis 2 gözüküyor mu?
Ufukta değilse de, daha önce burada birkaç kere söylediğim gibi, gözüküyor. Oynayacaksınız efendim Crysis 2'yi, merak etmeyiniz.

4- Ben de pek çoğumuz gibi 2. Dünya Savaşı hastasıyım, o derece ki artık ne oyunlar ne de dizi filmler kesiyor. General Patton ya da Rommel gibi büyük komutanların yazdığı kitapları Türkiye'de bulabileceğimiz bir site ya da adres var mı?
İnsan bir savaşın neden hastası olur ya? Yani savaşta bulunmadıysa, ne bileyim kullanılan kimyasallardan, nükleerden hastalanmadıysa, neden bir savaşa hasta olsun ki? "Büyük komutanların" yazdığı kitapları ise hiç almadım, okumadım, bilmiyorum. "Küçük Şeylerin Tanrısı" var ama, Arundhati Roy'un yazdığı. Can Yayınları'ndan, olağanüstü bir kitap. Tavsiye ederim.

Sorularım bu kadar. Hoşçakalın.
Yiğit Ertunç
Benim de cevaplarım o kadardı Yiğit, kendine iyi bak.

2009'da Türkiye'den Dergicilik Manzaraları (revisited)

Ocak sonunda bir gün, dergi matbaaya gitmek üzere.

Mehmet: Serpil, "Geçen Sayının Ayıpları" yazıldı mı?
Serpil: Ya bir tane ayıp var sanki ama, ben bulamadım başka. Sen bulursan çok mutlu oluruz ama.
Mehmet: Posta İdaresi'nde birkaç satır yok olmuş.
Serpil: Yaşasın!!
Mehmet: *Bu kadar düştün di mi?*

**Bitiriyoruz böylece, yenilenmiş hâlimizin ilk sayısını. Posta İdaresi, Oyungezer'den ve dışarıdan türlü sese ve kokuya açık; aşkla, meşkle, kelimeyle dolu; oyundan ve oyuncudan, en çok da hayattan alarak kaynağını, yeniden yollara düşecek gelecek ay. Bize yazın, yazarken Türkçe ve klavye kullanımına azıcık özenin, şu garip postacının hayır duasını alın. Sevgiler,
K. Mehmet Kentel**

(dip)Not: Bu yazının dipnotu *Jigsaw Falling Into Place*'tir. Bir de *House of Cards*. Kulakların yanacak. Kulaklarım yanacak... Ayın dipnotu ise Tindersticks'ti. Peşimden geliyorlar her yere, sağolsunlar, Cemal Reşit Rey'deydiler en son. Hep buradalar zaten, aslında ve birkaç bağlaç daha...

Gezenti

Levent Necipoğlu



Burası Uşak'ta bulunan Avrupa'nın en büyük altın madeni. Maden mühendisi okurumuz Levent Necipoğlu, sağolsun, Oyungezer'e madende ufak bir "gezenti" yaptırmış. Onun huzurunda bizi dağa taşa, yerin altına ve üstüne, uzağa ve yakına götüren, onlar olmasa kendi hâlinde bir koyun olan Goyun'un kültürünü artıran herkese sonsuz teşekkürler. Levent'in hediyesi Jedbang'den geliyor.



SİZ DE YAZIN...
posta
idaresi.
com.
tr
NE DURUYORSUNUZ
YAHU?

EnSevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

Uzun yazıları hiç sevmedim ben. Uzun kocaman kalın kitapları.. Uzun süren programları.. Uzun girişleri.. Tiyatro oyunlarını, şarkıları bile. Birinin anlattığı uzun süren bir şeyleri.. Uzun cümleleri.. Aynı konu üzerinde uzun süre konuşan insanları, konuştuklarını..

Demiş ya hani Jimi Hendrix, "excuse me while I kiss the sky".. Biraz onun gibi benimkisi. "Oradaydık ve şimdi buradayız"dan öte, buradaydık ama o gitti şimdi sanki. Yoksa öyle değil mi? Sorarız sormasına da cevabı alabilen var mı acaba, gelmiş ve gitmişlere, ne kadardı neydi ne gördünüz ne bildiniz ne kaldı geriye? Var mı şimdi bir şimdi'niz daha? Olsa bekler miydiniz? Ha bitti ha bitecek diye döne döne bu kendinden mavi garip yuvarlak şeyin üstünde..

İzin verirseniz bayanlar baylar, işte bunun gibi, bugün yapacağım numaraların birkaçını özellikle kendi üzerimden aktaracağım. Evde veya diğer yaşam alanlarında deneyip denememeniz konusunda herhangi yasal bir uyarı düşülmeyeceği gibi, burada birazdan olacak olanların gerçek hayatla olan ilgisi ve benzerlikleri konusunda da, "efendim yok öyle bir şey" kim gördü nasıl oldu, belge var mı o öyle değildir bu şöyle değildir gibi çakma sapmalara da itibar edilmeyecektir.
Bu benim selamım;

Merhaba.

Bu da EnSevdiğiM. Her şey, bu ikisi arasında olup bitecek, lütfen dikkatle izleyin.

Saygıdeğer Bayanlar Baylar,

MUDER Sunar,

EnSevdiğiM. Mart 2009..

Hoşgeldiniz.

Her şey güzel her şey iyi. Oysa üç noktam bile yoktur benim. Koşarım. İki noktada biter olayım, bitiririm. On bir boyutlu uzaydan bahsediyorlar.. veya bilinmedik nice yerlerden, gidilmedik olunmadık durumlardan, belki ışınlanma, belki gençlik iksiri, belki çok para bile. Oysa olduğu kadar işte, biz kafamıza sahip çıkıp boynumuzun üstünde taşıyalım da, aman ha. Yok öyle "yaşlı" gibi değil de.. Çok gerekmese onu da koymayacağım ya, gerekli işte. Noktalar diyorum. Söz vermişim gibi, o kadar da kırıp dökmeyeceğime. Koşarım ben. Yazılanlara, söylenenlere, taşa kazılı da olsa, anlatılanlara, gösterilenlere ben nasıl inanayım? Oradaydım gördüm, buradayım bildim ben. Bir daha asla 17 olamayacağım. Deseler ki, diyorlar ki, derler ki, her zaman televizyonda gazetede, radyoda, yarın gidilecek zayıflama kliniğinde bilmem ne kulübü toplantısında ya da yan komşunun zorlama davetine katılmış yeni tanışacağınız insanların olduğu başka bir ortamda, "ah bebeyyim insan hissettiği yaştadır". Bu.. ve bunun gibi yüzlercesi.. iki nokta iki nokta daha, kusuruma bakmazlarsa, yemedim. Nasıl neresinden yiyeyim? Öyle biri değilim. Olsaydım kalabalığın arasına, çoktan karışır giderdim.

Ne işim var sahnede?

Şey gibi, "herkesin bir ruh eşi vardır". MAC numarası kaçsa oradan bulalım icabında. Ne karşısındayım ne yanında böyle şeylerin. Bana gelmiyor sadece.. Büyük yığınları idare ediyorsa, sakinleştiriyorsa, birbirlerini incitmelerini engelliyorsa, elbette, neden olmasın belki de..

"Oysa" diyorum ya, oysa, Charlie Chaplin'in benzerleri yarışmasında üçüncü gelen Charlie Chaplin gibiyim ben kendim. Anlatımımda bir bozukluk olursa, hemen az önce yaptığım, şu an yapıyor olduğum gibi, lütfen sonuma kadar gidin. Bunu böyle söylüyorum, çünkü yemek değilim ben, süt de. Birazımın tadına bakınca, geriye dönüp "ı-ıh" sevmedim denilecek ya da açlıktan ölmeyecek kadar yenilecek. Korkmayın, günah değilim hem, sevap da. Hepsi içinde, hepsi seninle.. Kimse iddia etmesin bu şov benim şovum diye, işte alenen bu sen ve seninle ilgili şeylerle ilgili, günahıyla sevabıyla. Sonum yoksa, o da bırakın benden kalsın geriye. Bir sürpriz, bir şaşkınlık, belki bir incelik, bir güzellik. Ahah bak sonu yokmuş adamın işte, çocukken bisikletle dünyanın sonuna gideceğiz ve orayı görüp geleceğiz diye yollara düşen çocuklar gibi. Afrika'yı dergilerden televizyondan, izlediği belgesellerden görmüş de olsa, günün birinde oraya gidip gün batımında o tozun dumanın sıcağın içinde havayı koklayıp ufka bakarken "vay be gerçekten böyle bir yer varmış" gibi kanıksamış ve orayı "gerçeklemiş" biri gibi.. Yoksa nedir ki?



İlk zamanlarında insanın, endişelenecek bir kaç şeyi vardı. "Vardı" diyorum, gerçi orada değildim ama ne olabilirdi ki? Enflasyon mu, kriz mi, bunca yalan mı, televizyon mu, siyaset mi politika mı, kölelik mi, ihanet mi, savaş mı, yarın ne giyeceği mi, kız arkadaşını haftasonu nereye götüreceği mi? Hayvan saldırırsa kaçacaksın, saldırmazsa belki sen saldırıp yiyeceksin. Hayat devam edecek. İşte bunun gibi, insan geçmişten günümüze geldikçe, düşünecek, endişe edecek, korkacak, önlem alacak ne çok şey yarattı kendine. "Yarattı" diyorum, çünkü oradaydım. Oradaydım, gördüm. İtirazı olan belgesiyle gelsin, rica ederim.

Ne iyi bizim sandığımız kadar iyi, ne de kötü bizim düşündüğümüz kadar kötü. Hepsi algılar dünyasında geçiyor. Hemen her şey insanlar ve aralarındaki ilişkilerle örülüyor. Oluşuyor. Olunuyor.

İşte bunun gibi, çocukken üç beş küçük arkadaş biraraya gelip bisikletlere atlayıp dünyanın sonuna kadar gidilip, orada ne varmış görülecek merakıyla yola düşen o küçük çocuklar büyüyüp "patates" olmaya mecbur hale getiriliyorlar. Sistemin çarklarından biri oluyorlar. Mecburlar. Para, gençlik, zaman, evlilik, sosyal haklar, güvenlik, vesaire vesaire..

Oyunlar bitiyor.





#12
Merhaba.

Başarı kriteri yüksek notlar ya da yaşam kaynağı kazanılan para oluyor. Mutluluğun da çeşit çeşit tanımları yükleniyor, ama hepsi eksik hepsi yalan, ceza ödül kariyer kolej bilmem bir sürü olay durum marka arasında yitiriliyor, insana, özüne neyi varsa kendisine dair. Kıyafetinden dinlediğin müziğe, izlediğin televizyona.. Adına artık ne dersen de, ister kapitalizm, ister popüler kültür, istersen de Ajdar ve muzu. Hepsi içinde..

Uzun cümlelerle sürekli aynı konu üzerinde konuşup duran ama hiçbir şey anlatmayan, uzun sıkıcı ve hiç bitmeyen bir konuşma gibi gelişiyor her şey. Kafaların içi doluyor. O uzun cümlelerle.. Değişmeyen soluk alıp verme aralıklarıyla, aynı ton bildik oktavdaki yitik sesle.. Ritm gidiyor. Dans bitiyor. Oyun duruyor. Arkadaşlar dağılıyor. Zaman geçiyor. Beraber yaşlanalım mı?

Hayır.

Yaşlanmak istemiyorum ben. Ne de cennete gitmek. Bunları benden yüzyıllar önce yaşamış insanların birbirlerine anlattıkları o uzun hikâyelerde bulsunlar ve gitsinler rica ederim, onlara anlatsınlar.

Ben başkayım. Onlardan biri değilim ve olmayacağım da.

Bunun için buradayım, bunun için MUDER'im. Superman değilim ben, kendimim.

Bir sürü önemli şey, önemli değil ve bir sürü önemsiz gibi görünen şey üzerine kurulu bir sürü diğer şey. Duygularıyla karar alıp mantıklı sebepler uydurmaya çalışan insan ve onun algıları üzerine kurduğu, eksik iletişimli yarım yamalak dünyası ve zaman ve nesneler arasındaki yalnızlığı gibi..
Viyana eski bir şehir.. Kozmopolit, altyapısı sağlam, metrosu, otobüsleri, yolları geniş geniş, insanları saygılı, hızlı şehiriçi trenleri bile var, şehir dışına da çıkan. Ama gri bir şehir. Evleri Bodrum gibi değil. Hiçbir yerin evleri Bodrum gibi değil. Ama burada daha gri. Amsterdam gibi değil, New York gibi hiç, İzmir gibi de.. Gökdelenleri yok öyle uzun uzun ya da bir tarafından bakılınca ışıl ışıl sahili, kordon boyu İzmir gibi. Viyana'nın evleri zamanında "beyazmış" olsa bile hepten gri şimdi. Öyle ki 1600'lerden, 1700'lerden, çokça 1800'lerden binalar var. Direk, her yerde. Büyük kocaman. Belki bizim siyah beyaz belgesellerde ya da bir şekilde o eski fotoğrafın ilk bulunduğu yıllardan kalma resimlerde, hasbelkader karşımıza çıkarsa görebileceğimiz tarzda. Sürekli "renovieren" yapıyorlar, yeniliyorlar. İskeleler asılı çoğunda, yaz-kış her yerinde şehrin. Tüm şehir inşa halinde ama pek yeni bir şey yapmıyorlar, sadece düzeltmeler ve koruma amaçlı hiç bozmadan aman dökülmesin kırılmasın diye "bakım".. İçinde insanlar yaşıyor bu gri ve eski binaların. Bir sürü insan, çok çok.. İçleri modern, yüksek tavanları yeniden yapılmış bir şekilde, ısıtma sistemi değişmiş, kapıya kameralı şey konmuş, koridora yerden yirmi santim yükseğe harekete duyarlı soluk ışıklar. Yürüdükçe açılan.. Bunlara rağmen, beşte biri orman, yeşilliği bol, yağmuru yağdı mı üç dört gün süren, bazı bazı içinden geçtiği Tuna'yı bile taşırtan ama ve "sonuçta", gri bir şehir Viyana..
Yeni bina yapmıyorlar pek dedim ya.. Bir iki tane var. 1950'lerden 60'lardan kalma binalar modern ve "yeni" yapılar olarak düşünülüyor. Hatta 80'lerden kalma birkaç gri ve içi geçmiş beton binanın birarada bulunduğu bir bölge var, "yeni şehir" gibi geçiyor ama yepyeni, parlak bir şeymiş gibi.

Bazen dolaşırken sokaklarında bu şehrin, düşünüyorum, bina görüyorum mesela bir tane 1849 yazıyor yapım yılı. İçinde insanlar yaşıyor, bir dolu. 160 yıl diyorum, olmuş yapılalı bu koca taş duvarlar, bu bina buraya dikileli yani. İnsan ömrü kaza maza olmazsa bir hastalık falan 80'i gördü mü iyi gibi.

Kutsal Roma İmparatoru, Alman Kralı, Macar, İspanya, Portekiz, Hırvatistan Kralı, Avusturya-Macaristan İmparatoru, hatta Meksika İmparatoru, Parma, Modena Dükü, Toskana Grandükü, hatta ve hatta Bohemya, Transilvanya Kralı.. Kastilya, Aragon Kralı.. Habsburg Hanedanı, yüzyıllar boyunca Avrupa'yı ve hatta kısa süreli de olsa diğer bazı bölgeleri de yöneten Hanedan, sonuncusu İspanya'da II.Charles ve Avusturya'da Maria Theresia, Kutsal Roma İmparatoriçesi, Macaristan ve Bohemya Kraliçesi, Avusturya Arşidüşesi , Marie Antoinette ve II.Leopold'la beraber on altı çocuk sahibi olan Maria Theresia'nın şehri Viyana.. Şimdi her biri kendi müzelerindeler, değişen meblağlarla girişler mümkün. Yaşlılar için indirimler de var. Türkler, Osmanlı üç kıtada yayılırken, Habsburg Hanedanı da bir anlamda, geri kalan dünyanın sahibiymiş. Hatta 1600'lerin sonunda karşı karşıya da gelmişiz ve bir şekilde bizi yenmişler de sağ olsunlar. Ben şimdi bu yazıyı, bizimkilerin çadır kurdukları, Viyana şehrine tepeden bakıp topa tuttukları o tepeden yazıyorum. 300 yıl civarı önce şu an heybesindeki kahveyi mahzende unutup Viyana'ya, Avrupa'ya "kahve"yi kazandıracak bir Mehmet geçmiş olma ihtimali çok yüksek şu an oturduğum koltuğun durduğu, durduğum yerin hemen yakınlarından bir yerden, dibimden.

Arada 300 yıl olunca olaylar, insanlar, algılar, durumlar epey değişiyor tabii. Yine de birkaç kilometre ötemdeki tepede yazan "Tanrı bizi vebadan ve Türklerden korusun" yazısını ve burada, Viyana'da yaşayan bazı dar görüşlü insanlara ifade ettiği şeyleri pek değiştiremiyor. Bazen inanç, ne kadar saçma da olsa eskiye gittikçe, ne kadar eskiden geliyorsa o kadar güçlü oluyor, güç kazanıyor.
Oyunların bittiği yerde düşmanlık başlıyor. Tarihte çocukların öldüğü pek çok savaş vardır ancak hiçbir savaşı çocuklar başlatmamıştır. Evlilik, gençlik, bir yere kadar para, güvenlik, sosyal haklar, inançlar, bir yere kadar mutluluk..

Nice imparatorluklar, nice imparatorlar, krallar, kraliçeler, gelmiş geçmiş. Nice saraylar taşlar toz olmuş rüzgâra denize karışmış. Nice sözler, nice müzikler, nice sesler duvarlarda, bahçelerde yankılanmış, sonbahar gelmiş, iki kış sonra da unutulmuş, bir sonrakine nefesi nefesine karışanın canı bile kalmamış. Hepsi burada..

Bana hep oyunda mısın, güler misin, komik mi derler çoğunlukla, özellikle yeni tanıştığım birileriyse yanımdakiler. Gülerim, komiktir de.. Mümkünse oyundayım, değilse de oldurmaya çalışanım. Varsa arkamda bir gökkuşağım, gözümdeki yaşa gelen ışığından dünyanın. Ne kalıyor geriye, ne kalacak, olacak mı bir şimdi'miz daha?

Uzun yazıları hiç sevmiyorum ben. Uzun kocaman kalın kitapları.. Uzun süren programları.. Uzun girişleri.. Tiyatro oyunlarını, şarkıları bile. Birinin anlattığı uzun süren bir şeyleri.. Uzun cümleleri.. Aynı konu üzerinde uzun süre konuşan insanları, konuştuklarını.. Hemen istiyorum ne varsa.

"Şimdi" diye bir şeyi kabul etmiyorum, o üzerinde konuşulmuş durulmuş olan.. "Şimdi" varmış da yarın yokmuş da dün bitmiş de bilmem ne. Bana ne.. Ben arkadaşlarımı, oyunlarımı, çocuk oluşumu, yaşamayı, ailemi, sevdiklerimle kendimi paylaşmayı, onları bilmeyi istiyorum. Bunu hemen istiyorum. Geriye kalan her şeyi, kendi üzerimden gittiğim ben'i bile,her şeyi, isteyen istediği gibi alsın. İsteyen istediği olsun, bu benim Merhaba'm, bu da EnSevdiğiM.'di. Her şey, bu ikisi arasında olup bitti.

Umarım dikkatle izlediniz, ve umarım sizin için çok hızlı değildi.

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdigiM.'leri takip edebilirsiniz.

PİKSEL

"Adaptör ısındı" diye annemiz artık kızmıyor

ŞANSLI MIYIZ?



… Ben de bir zamanlar "Şu oyun dergisinde hem yazacağım, hem oyun oynayacağım, hem de para kazanacağım. En güzel meslek abi" tarzı cümleler kuruyordum. Tabii dışarıdan o yaşlarda öyle görüyordum ama içeride fark ediyorsunuz ki kazın ayağı öyle değil. Tüm gün işte oyun oynadınız diye kimse sizi eve jetle bırakmıyor.

Bunu şu yüzden söylüyorum, "şu şu işi yapıyorum" dediğimde ya hiç iplenmiyorum ya da "abi çok şanslısın ya" damgası yiyorum genelde. Şans çok göreceli bir kavram değil mi? Kime göre, neye göre, neye kıyasla şanslıyım? Hele ben? Dünyaya düşmeye karar veren ilk meteoru arka bahçemde ağırlayacak kadar şanslıyım, evet! Yazmayı, oynamayı ve peşinden gelen benzer sanatları seviyoruz oluşumuz bence şanslı olduğumuzu göstermez. Örneğin ben bir yazar, yönetmen olmayı da deli gibi isterdim. Siz de kendinizi ifade edecek yer beklemeyin, alın kamerayı, senaryonuzu, çekin. Hikâyenizi paylaşın. Siz gidersiniz ama o ürünler kalıyor gerçekten.

Slumdog Millionaire'nin Oscar'a boğulmasının ilk nedeni bu aslında. Hikâye paylaşımı… Hindistan Taç Mahal'den ibaret değil. Sadece zengin bilgisayar mühendisleri yaşamıyor ülkede. Arka sokaklarda nelerin döndüğünü çok güzel yansıtıyor film. Milyon dolar kazanan film yıldızları yok kamera karşısında. Doğal mimikler, doğal bir kalabalık. Her şey çok samimice ve sonuç da ortada işte. Tabii gönül bu tip hikâyelerin yurdumuzdan da çıkabilmesini istiyor. Türkiye ne Nişantaşı'ndan ibaret, ne de İstanbul'dan. Arka sokaklarda, evlerde neler olup bitiyor, bunları yansıtma dönemi bence geldi hatta geçiyor. Biz de yoksul bir ülkeyiz, biz de misafirperver, samimi insanlarız (hatta fazlasıyla) bizim de acımasız mafyalarımız, istismarlarımız var; kokuşmuş sokaklar, iki kuruş için yük taşıyanlar var. Hayallerimiz, aşklarımız ve kültürümüz de cabası. Kimler, neyi bekliyor acaba, çok merak ediyorum.

Şikayetçi bir giriş belki Piksel'e yakışmıyor ama bence bu da Oyungezer'in başka bir yönü. Ne hissediyorsak yazıyoruz. Maske yok.

Esenlikler diler, ilkbaharı özlerim.

VOLKAN TURAN

BÖYLE BİR KABİNDE YAŞAMAK İSTİYORUZ!

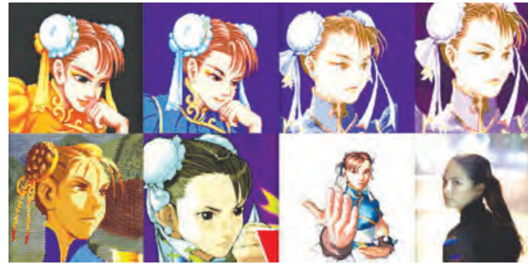


İşte bakıp bakıp iç geçireceğimiz, muhtemelen odamıza asla alamayacağız bir (çok) diğer ürünle daha karşı karşıyayız. Japon oyuncak şirketi Organic, dört (+bir) Sega oyununu dört inçlik ekrana yansıtıp oyunun konseptine uygun olarak bir kabin içerisinde oyunculara sunma arifesinde. Thunder Blade, Space Harrier, Out Run, Hang O ve After Burner oyunlarının hepsini bu tip bir kabine yaslanarak oynamak çok güzel olsa gerek. Bir kedi edasıyla uzanamadığımız kabine pis diyoruz ve diğer haberlere geçiyoruz.

YEPYENİ CASTLEVANIA!

Castlevania: Akumajo Dracula The Arcade adındaki oyun Konami'nin yeni arcade'i olarak piyasaya çıktı. Orijinal çıkış tarihi 1988 olan Castlevania'nın bu yeni hali, bir yeniden yapım (remake) versiyonu. Özelliği ise yüksek kalitede House of the Dead'leri aratmayacak görüntülerle ilginç bir arcade kabininde oynanabiliyor olması. Oyunu ilginç yapan tarafı, kamçı benzeri kolu. Bu kamçı kolu kullanarak vampirlerden kurtulmaya çalışıyorsunuz. Gayet ilginç ve eğlenceli bir tecrübeye benziyor. Trailer'ı izlediğinizde bana hak vereceksiniz: www.konami.jp/products/dracula_ac





CHUN-LI'NİN EVRİMİ

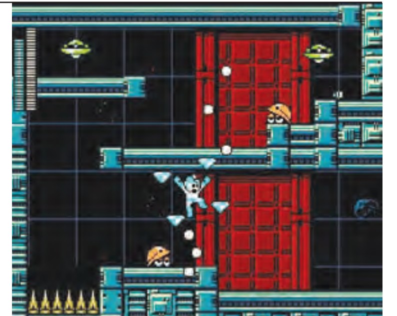
Street Fighter'ın en sevilen bayan dövüşçülerinden Chun-Li'nin ilk günden son güne kadarki evrimine şöyle bir bakasımız geldi.

SALONLARIMIZDA GÖRMEK İSTEDİĞİMİZ HAREKETLER



Sony'nin ülkemizde de birçok elektronik eşya mağazasına yerleştirdiği PS3 tanıtımı amaçlı stantlarını büyük olasılıkla denemişsinizdir. Açıkçası ben biraz konforsuz bulurdum bunları. Üşenmedim, kim yapmış diye araştırdım. Gamepad boyu, ekranın yakınlığı falan derken alakasız da olsa şu resimdeki şey çıktı karşıma, paylaşmak istedim: Bir arcade kabininden esinlenerek tasarlanan The Game Gate VU adındaki bu aletin içinde aslında PS3 veya XBox 360 yer alabiliyor. Jetonla çalışıyor ve içerisindeki oyunu değiştirmek o kadar kolay değil. "Sıkıldım şu oyunu koyayım" deme sıklığınız ayda birden fazlaysa pek kullanışlı değil (bunu demeyen insan kaldı mı?). İnternet bağlantısı var ve bu sayede PSN'e veya XBLive'a bağlanabiliyor. Özel bir hesap türü kullanıyor ve mekân sahibi aylık ücretini ödemediğinde hizmet kesiliyor. Güzel fikir deyip bir adet sipariş vermek istiyoruz ofise, değil mi Sinan?

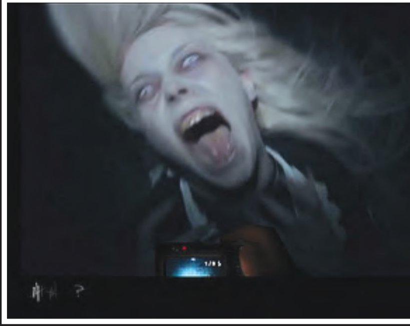
BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?



Muhtemelen Hironobu Takeshita adını bilmiyorsunuzdur. Kendisi Mega Man 9'un arkasındaki adamdır. Bu sayfaların okuyucularının hatırlayacağı gibi de Mega Man 9 safkan bir 8-bittir. Ama Hironobu geçen ay oyun yapım aşamasına ait bazı şaşırtıcı bilgiler verdi. MM9'un 3B olmaktan son anda kurtulduğunu açıkladı. Hironobu, oyunu 8-bit yapacağını söylediğinde finansörlerden bu retrostik bakış açısına çok tepki gelmiş. Oyunun hiç iş yapmayacağını düşünmüşler. Gel zaman git zaman (ne kadar sürdüyse yapımı artık), oyunun 8-bit görünümünün daha ucuz ve problemsiz olacağına akılları yatmış (eğer bir projeniz varsa "ama bu daha ucuza geliyor" demeyi sakın unutmayın :). Hironobu da üstüne düşeni yapıp oyunun zorluk, aksiyon ve platform öğelerinde biraz değişme gittiklerini, bu türün yabancısı olan oyuncuların da seveceği (nitekim de sevdiği) bir oyun yarattıklarını dile getiriyor.

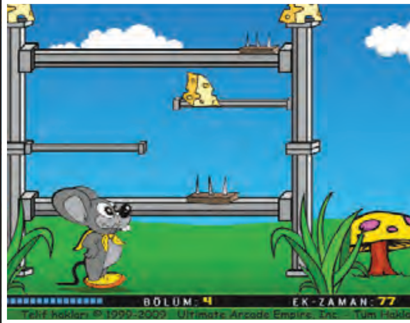
PİKSEL'İN OYUN AVI

EYY ESKİ RUH... GELDİYSEN ÜÇ KERE VUR!



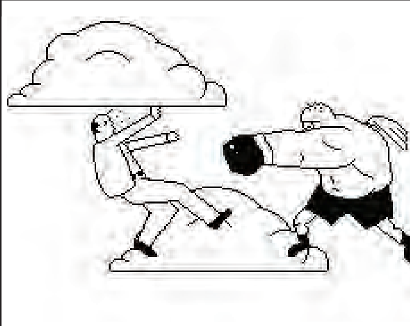
HOTEL626

Korku oyunlarını severiz. Point&Clik oyunlarını da severiz. İkisinin birleştiği oyunlara da şüphesiz bayılırız. Hotel626 da öyle. Bir otel odasında uyanıyorsunuz ve işler hiç de iyiye gitmiyor. Gerçek görüntülerle desteklenmiş, çizgisel gitmeyen, bir web tarayıcısı oyunundan bekleyemeyeceğiniz kadar da kaliteli Hotel626. Bulmacaları da bir PC oyununu aratmayacak düzeyde.
www.hotel626.com



PEYNİR AVI

Şahsen ben platform oyunlarını hâlâ çok seviyorum. Sizin de platform türünde (ki halk arasında Maryolu da denir) biraz olsun iddianız varsa Peynir Avı sırasında hem çok eğleneceğinizi, hem de özgüveninizi gözden geçireceğinizi garantileyebilirim, gerçi bunun sebebi oyundan ziyade rakipler. Oyun gayet kolay başlıyor ama hızla zor bölümlere doğru yelken açıyor. Liste başı olmak zor.
www.ttnetoyun.com.tr



FLY GUY

Tam bir hayalperest oyunu. Gökten yukarı doğru uçarak katmanları aşmaya çalışan bir karakterimiz var. Tek amacı da bu değil. Her katmanda birçok ilginç karaktere rastlıyor ve bazılarına yardım etmesi gerekiyor. Bir bakmışsınız metalci gibi gitar çalıyor, bir bakmışsınız fotokopi çekiyor ya da uzayda Moonwalk dansı yapıyor. Daldan dala atlamak dedikleri bu olabilir gerçekten. İş sırasında oynamamanızı özellikle öneririz :)
http://www.trevorvanmeter.com/flyguy/



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Kan, gözyaşı ve "annnneea yaae!" çığlıklarıyla başlayan o büyük savaş...

(Çıkan kısmın özeti: Sinan gafil avlanmış, o okuldayken adaptörüne Tuğbek tarafından el konmuştur. Sinan öfkeyle Tuğbeklerin evinin yolunu tutar. Daha da özeti: Bizim oğlanlar yine itişmektedir.)

Sinan: Tuğbeeeeekkk!
Nurhan Teyze: Ay bağırma, ayakkabılarınla girme eve, dur koşma!
Sinan: Tuğbek adaptörümü niye aldın!

Tuğbek'in saç baş dağılmış, gözler helezon boş boş bakar…

Sinan: Sana diyom adaptörüm nerde, o takılı olan benim mi?
Tuğbek: Hı hı…
Sinan: Niye alıyon olum adaptörü?
Tuğbek: Bi onu takıyom, ısınınca benimkini takıyom, o ısınıyo senkini takıyom. Sabahtan beri hiç kapamadan altı saattir oynuyom.
Sinan: Kasetçalarımı napıyon peki?
Tuğbek: Rüya gibi ya hiç kafa ayarı yapmadan istediğim oyunu oynuyom. Oyunların yarısı seninkine, yarısı benimkine göre.
Sinan: Ya ver benimkileri ben de gidip oynicam evde.
Tuğbek: Gel birlikte oynayalım.
Sinan: Nasıl oynicaz olum senin bi tane kuikşatın var.
Tuğbek: Al bak seninki de burada.
Sinan: Neee onu da mı aldın!

BU MACERANIN SONU

GURU MEDITATION

MERT HAKKI BİNGÖL

HANGİ MEDİTASYON? NE GURURU?

Amiga'nın ilk geliştirildiği yıllarda, cihaz o kadar çok arıza vermekte, o kadar çok kilitlenmektedir ki üzerinde çalışan ekip kafayı yemek üzeredir. Her biri birer sinir küpü haline gelen mühendisler, akıl sağlığını korumak için yine kendi başının çaresine bakmak durumundadır.

Amiga'nın "joyboard" adında bir kumandası vardır. Bu kumanda aynı joystick gibi çalışmaktadır, ancak büyük bir farkla: Joyboard, joystick gibi elle değil, ayakla yönetilmektedir. Nasıl? Şöyle ki; elinize joystick almıyor, joyboard adı verilen bir altlığın üzerine çıkarak oyunu ayaklarınızla yönetiyorsunuz. Efendim? Ne kadar da tanıdık gelmedi değil mi?

Yapımcılar joyboard'u kullanarak bir oyun geliştirirler. Oyunda yapılması gereken, aynen meditasyon ritüeli gibi, altlığın üzerine oturmak ve kıpırdamadan durmaktır. Geliştiriciler bu yolla biraz olsun rahatlayacaktır. Eğer oyuncu oturduğu yerde kıpırdarsa, oyun "Guru Meditasyon Hatası" vermektedir. Wii Fit oynamış olanlar şu anda eminim kafalarının üstünde bir "nasıl yani?" baloncuğuyla okuyorlar bu satırları çünkü Wii Fit'te aynen bu konseptte bir oyun vardır. Denge tahtasına oturur, meditayon yaparsınız. Burada bir vurgu yapmak istiyorum. Bugün tüm dünyada milyonlarca satan bir cihaz ve oyun konseptini, bundan 25 (yirmi beş!) yıl evvel düşünmüş ve uygulamış insanlar vardı.

Guru Meditation daha sonra Amiga geliştiricileri arasında bir şaka haline geldi ve cihazın verdiği tüm hatalara Guru Meditation denmeye başlandı. Bu uygulama zamanla cihazın resmen debug aracı haline geldi ve Amiga altından kalkamayacağı bir hatayla her karşılaştığında ekranda, kırmızı bir çerçeve içinde Guru Meditation yazısı ile hatayı simgeleyen HEX kodu yazmaya başladı. Bu uygulama ilk Amiga modellerinden A500'de mevcut iken daha sonra kaldırılmıştır ancak Amiga hayranları, artık saygının bir sonucu mudur bilemem, çeşitli hack'lerle Amiga'sını meditasyon yapan günlerine geri döndürmüştür.

Bu tip ayrıntılar, bahsi geçen şey bir bilgisayar bile olsa, o ürüne bir karakter kazandırıyor arkadaşlar. Sohbet sırasında sanki ortak bir arkadaştan bahsediyormuş gibi, "ya bir de şöyle yapardı" dedirtiyor insana. Sohbete katılanlar neşeyle karışık hüzünleniyor. Ne de olsa çok sevdikleri bir arkadaşlarını kaybetmişler, acıları büyük.





TOTAL WAR

"DÜNYANI SARSAN TEK BİR OYUN SEÇ" DESELER? -K. MEHMET KENTEL

Bir rüyadayım. Rüyamda bir savaştayım. Savaşta bir kahramanım. Bir kahramanım. Bir kahramanın savaşındayım. Bir kahramanın savaş rüyasındayım. Bir rüyadayım.

Bir tepedeyim. Altımda uzanan yeşil çayırlar, rengârenk kıyafetli on binlerce asker tarafından doldurulmuş. Askerler heyecanlı, altlarında ezilen otlar heyecanlı, toprak heyecanlı. Hepsi ölecek, hepsi çok canlı.

Bir imparatorun arkasındayım. Etrafımda benim gibi komutanlar. Biz yürüdükçe askerler yer açıyor geçmemiz için, alkışlıyor, kılıçlarını kalkanlarına vuruyor, tezahürat yapıyorlar. "Az sonra ölecek olanlar sizi selamlar," diyor birisi. "Yanlış oyun, Rome'a gitmelisin" diye ukalalık yapıyor yanındaki. Sonra uzaklardan bir ses geliyor, tonlamayı, vurguyu çok iyi tanıyorum, bu böğürtü bana memleketimden emanet: "En büyük komutan bizim komutan!" Gülüyorum, hafifçe, yurtdışında memleketlisine rastlamış, hem sevinen hem utanan adamım ben, bir kahraman olmam bu gerçeği değiştirmiyor. "Bizim bölük," diyorum. Japon ordusunda ne işimiz var, sorgulamak aklımdan geçmiyor. Biz, Japonlar ve Japonyalı Türkiyeliler, niye İngilizlerle savaşıyoruz, henüz bırak ikincisini, Birinci Savaş bile başlamamış, zaman hâlâ Feodal Japonya civarında seyrediyor oysa. Ama işte savaşıyoruz, saatler sürüyor, kılıçlar, atlar ve –yeni öğrenmişiz Hollandalı tüccarlardan- barutlu silahlarla. Bir İngiliz komutanıyla yaptığım kılıç düellosunun –böyledir kahramanlar, savaşın tam ortasında fiyaka yapmanın yolunu bulurlar her zaman- sonucunu öğrenemeden, maç tatil ediliyor. Uyanıyorum. Yaşım 14. Serpil'in "Shogun: Total War" yazısını okuyalı en fazla bir hafta, hayatımdaki ilk orijinal oyunu (18 milyondu kendisi) alalı yaklaşık 6 gün olmuş, bilgisayarın başından kalkmayalı 5 çarpı 24 saat ve bilgisayar başında bayılalı, bir Japonya-İngiltere savaşı kadar...



Strateji ekranına üçüncü boyut Rome'la beraber katıldı. Artık hamleler çok daha ince hesaplar gerektiriyordu.

Shogun: Total War çıktığı sıralarda durum(um) tam olarak bu minvaldeydi, hayatımın oyununu bulmuştum, bu oyunun hayatımın çok önemli bir kısmına yön vereceğini ise henüz bilmiyordum. Creative Assembly'nin 2000'de çıkarttığı Shogun, derebeyliklere bölünmüş 16. yüzyıl Japonya'sında derebeylerinin, yani *Daimyoların* ülkedeki en güçlü pozisyon olan *Shogun* mevkiine yükselmek için girdikler amansız mücadeleyi anlatıyordu. Bir strateji oyunuydu ama o zamana kadar görülmüş stratejilerden çok farklıydı. Oyun sanki ortadan ikiye ayrılmıştı. Bir yanda *Risk* benzeri bir dünya (daha doğrusu Japonya) haritasında, her ordunun sembolik birer piyonla gösterildiği, eyaletlerin parça parça el değiştirdiği, casusların düşmanlardan bilgi toplamak için dolandığı, suikastçi Ninjaların avlarının peşine düştüğü, Budist rahiplerin Hıristiyan misyonerlerle kapıştığı, şehirlerin kurulduğu, yeni binalarla geliştiği, duvarlarla korunduğu bir dünya vardı. Bu dünya sıra tabanlıydı. Diğer yandaysa strateji haritasında birbirlerine tesadüf etmiş iki ordunun gerçek zamanlı karşılaşma alanı olan savaş ekranı vardı. Burada ordular üç boyutlu haritanın stratejik noktalarını kapmaya çalışır, sonra bazen saatler süren çarpışmalar yaşanırdı. Oyun tarihinde muhtemelen ilk kez, oyunculardan gerçekten bir general gibi düşünmeleri isteniyordu. Taktikler çevreye, hava durumuna, birliklerin moraline göre belirleniyor, savaşlar en kritik yerinde radikal biçimde değişiyordu. Üçüncü boyutun bu mükemmel kullanımı daha önce



Rome: Total War'un orduları sadece topraklarını değil, Roma iktidarının gözündeki itibarını artırmak için de savaşmak zorundaydı.

TOTAL WAR'U "ÇOK İYİ BİR STRATEJİ OYUNU" MERTEBESİNDEN ALIP OYUN DÜNYASININ KREM TABAKASINA SOKTU MEDIEVAL 2.

1

2

1- İlk Medieval'dan bir çöl sahnesi. "Savaş, savaş hiç değişmez" olabilir ama bir zamanlar daha çirkin gözüküyormuş.

2- İşte Samurai kıyafetleri giymiş Sonic'ler. Sega'nın Creative Assembly'i EA'in ellerinden çalmasına şaşırmamak gerek.

karşılaşılan hiçbir şeye benzemiyordu.

TÜR YARATTIĞINIZ KADAR GÜZELSİNİZ DE

Shogun: Total War, tür yaratan bir oyundu. Üretim ekranıyla savaş ekranını birbirinden ayıran, böylece hem stratejik derinlik, hem taktiksel çeşitlilik ve gerçekçilik yaratan oyun, "Total War gibi" tarzını doğurmuş oldu. Üstelik tür yaratan birçok başka oyunun sahip olamadığı bir şeye daha sahipti Shogun; ince dokunuşlar. Oyun, müziklerinden ara videolarına kadar o kadar iyi kotarılmış, o kadar "güzel" yapılmıştı ki, birçok Total War hayranı yıllar sonra ilk oyundaki suikast videolarının nereye gittiğini sorguluyordu. Belki de bütüne yayılmış bu muhteşem kalitesi sebebiyle "Total War gibi" türü, THQ'nun *Warhammer* serisi hariç, Creative Assembly'nin tekelinde kaldı.

Shogun, içeriğini büyüten (ve seri için hemen bir gelenek halini alan) genişleme paketlerinden sonra, Total War kronolojisinde yerini *Medieval: Total War*'a bıraktı, tarihler Avrupa'da 1200'leri, buralarda ise 2002'yi gösteriyordu. Medieval, Total War serisini Türkiye'de gerçek anlamıyla tanıtan ve sıradan oyuncunun da ilgisini çekecek bir popülerlik seviyesine ulaştıran oyun oldu. Savaş alanımız bu kez "Büyük Avrupa-Yakın Doğu" denebilecek bölgeydi. Kuzeyde Baltık Denizi, Güney'de Mısır çölleri, Batı'da Avrupa'nın Atlantik kıyıları, Doğu'da Kafkaslar oyunun kocaman haritasına dahildi. Emrimizde küçük Japonya'nın küçük derebeylikleri değil, koca koca devletler vardı bu kez. Ortaçağ'ın "karanlık" Avrupa'sı yavaş yavaş çözülüyordu. Krallar yavaş yavaş egemenliklerini kazanırken, ticaret Roma döneminden sonra tekrar canlanmaya, kültürler yeniden karışmaya başladığı sıralarda, Haçlı orduları Kudüs'ün ve Doğu'nun zenginliklerinin, Türk orduları İstanbul'un peşinde koşarken, Medieval: Total War tüm bunları istediğimiz ülkeyle deneyimlememize izin veriyordu.

EYVAH! TÜRKLER GELMİŞ BİLE

Değişen coğrafya dışında, Shogun'dan farklı çok fazla şey yoktu Medieval'da, grafik motoru sadece biraz cilalanmıştı. Yine de Total War'cular için bu yepyeni bir oyundu. Çünkü değişen coğrafya oyun deneyimini farklılaştırıyordu, Avrupa'da diplomasi Japonya'dan daha gelişkindi, evliliğin bir diplomasi aracı olduğu o günlerde yollar koca peşinde dolaşan prenseslerden ve prenses peşindeki diplomatlardan geçilmiyordu. Ayrıca ordular çok daha kalabalıklaşmış, birim çeşitleri artmış, savaşlar iyice büyümüştü. Shogun'da birer kısa film kalitesinde hazırlanmış olan suikast videolarının kaybolmuş olması hayranları üzmüştü ama esas dert başkaydı: Yıllarca sürecek olan "her şey harika, bir de şu deniz savaşları olsa!" temennisi ilk kez yüksek sesle dillendirilmeye başlıyordu.

Medieval da Shogun gibi genişleme paketleriyle büyüdü ve 2004'te nihayet sıra *Rome: Total War*'a geldi. Bu kez oyunun coğrafyası aynı kalıyor ama tarih 1500 sene kadar geriye gidiyordu. Roma'da söz sahibi üç aileden birinin başına geçen oyuncu, hem Roma iktidar mekanizmasındaki gücünü sağlamlaştırmaya ve Senato'nun gözüne girmeye çalışıyordu, hem de Roma egemenliğinin sınırlarını geliştirmek için bilinen dünyanın her tarafında savaşlara giriyordu. Total War serisi de böylece Japon ve Ortaçağ Avrupa'sı medeniyetlerinden sonra, üçüncü ve çok farklı başka bir medeniyeti, Klasik Antik Çağ'ı ekranlarımıza taşıyordu. İkinci ve üçüncü oyun arasındaki fark, ikinciyle birinci arasındakine göre çok daha belirgindi. Grafik motorunda da hatırı sayılır iyileştirmeler yapılmış, diplomasi oldukça derinleştirilmişti. Oyun çıktıktan bir sene kadar sonra, yaz sıcağından bunalmış 19 yaşındaki bir Mehmet bir Word dokümanına şunları yazıyordu, bir yarışmayı kazanma umuduyla: *"Rome'un görünen tek eksiği, hâlâ deniz konusunda başladıkları yerde durmaları. Deniz savaşlarını yine biz yönetemiyoruz, sadece kaç geminin savaşa katıldığı ve kaçının battığı gibi bilgileri öğrenebiliyoruz. Total War serisine deniz de girdiği zaman kusursuz bir strateji olacağı kesin."* (19 yaşındaki Mehmet anlatım bozukluğu yapıyormuş bazı bazı.)

BİR ANOMALİ: SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Total War serisi gibi, ne zaman ne yapacağı az çok belli olan, fazlasıyla istikrarlı bir serinin nazar boncuğu adeta, Spartan: Total Warrior. Öyle bir nazar boncuğu ki, Total War hayranlarının yüreğini ağızlarına getirmişti çıktığında. God of War'un yakaladığı muazzam başarı, Creative Assembly'i "bizim dünyalarımızda geçen bir hack&slash yapamaz mıyız?" sorusunu sormaya itmişti ve cevap "Spartan" (Yunanca'da "yapmasanız daha iyi olurdu" demek) oldu. Oyun Roma'nın Sparta dışındaki tüm Yunan şehir devletlerini egemenliği altına aldığı zaman diliminde geçiyordu ve oyuncu, Spartalı bir savaşçının kontrolünde Roma egemenliğine karşı özgürlük mücadelesi veriyordu. Oyun Xbox, PS2 ve GameCube'da yayınlandı, fena olmayan puanlara ve satışlara da ulaştı üstelik. Ancak Total War hayranı PC oyuncuları bu hamleden oldukça rahatsız oldu; üstelik oyun dünyasında kendine özgü ve saygın bir yeri olan Creative Assembly'nin böylesine vasıfsız ve taklit bir oyun yapması rahatsızlığı iyice artırdı. Nitekim Creative Assembly de bir daha böyle bir projeden bahsetmedi, Spartan: Total Warrior, Total War serisinin yegâne anomalisi olarak arşivlere kaldırıldı.

ORTAÇAĞ'A GERİ DÖNMEK

Gelenek bozulmadı. Rome da selefleri gibi paketlerle zenginleştirildi ve 2006 yılının kıştan bozma bir güz gününde (belki de yazdan bozma bir güz günü ya da herhangi bir güz günüydü, zirâ hiç hatırlamıyorum doğruyu söylemek gerekirse), Total War serisini "çok iyi bir strateji oyunu" mertebesinden alıp oyun dünyasının krem tabakasına sokan *Medieval 2: Total War* geldi. Çok iyi olacağını herkes tahmin ediyordu ama bu kadar iyi olacağını, bu kadar yankı yaratacağını Creative Assembly'dekilerin bile düşündüğünü sanmıyorum. Medieval 2, Total War'u Total War yapan her şeyin -temel fikre sadık kalınmak şartıyla- yeniden ve çok daha güzel yapıldığı bir oyundu. Serinin tekrar Ortaçağ Avrupa'sına dönmesi hiç önemli değildi, zirâ Medieval 2 çok farklıydı, önceki oyunu hatırlayıp "tekrar" hissini yaşamak imkânsız gibi bir şeydi (ayrıca işin içine Amerikalar da girmişti artık). Çok daha canlı ve hareketli bir strateji ekranı vardı öncelikle, diplomasiden idareye her şey çok daha detaylandırılmış, zaten düzgün işleyen sistem böylece mükemmele biraz daha yaklaşmıştı. Savaş ekranıysa gerçekten inanılmaz gözüküyordu. Üç oyundur bize eşlik eden birbirinin kopyası birimler gitmiş, yerine hepsi farklı gözüken, farklı hareket eden askerler gelmişti. Artık iki ordunun çarpışması, iki sabit kütlenin birbirine çarpması şeklinde olmuyor, her asker içine girdiği duruma

ŞAŞIRTICI OLMAYAN BİR "NASIL YAPILDI?" HİKÂYESİ

Shogun: Total War gibi bir oyunun neredeyse rastlantısal biçimde ortaya çıktığını söylesek, çok şaşırmazsınız değil mi? Evet, çıkış hikâyesi anlatılan her büyük oyun gibi Shogun da önceden planlanmamış, yapım aşamasında başlangıç noktasından çok farklı yerlere evrilmiş bir oyun. Bu açıdan da bu tip hikâyeleri dinlemeye alışmış bizim gibi oyuncuları pek etkilemiyor. Yine de anlatalım, aranızda şaşırmış numarası yapan birkaç kişi çıkar belki=)

Creative Assembly Shogun'dan önce bir rugby oyunu üzerinde çalışan ufacık bir şirketti. Sonradan yaratıcı ekibin başına geçecek olan Mike Simpson şirkete katılınca, ikinci bir oyun üzerinde çalışmaya karar verildi. O sıralar GZS'lerin en çok satan (ve en çok sıkan) oyun türü olduğu yıllar, ortalık Command&Conquer klonundan geçilmiyor. Onlar da böyle bir oyun yapmanın hem ucuz hem kolay olacağına, hem de maddi geri dönüşünün iyi olacağına inanıyorlar. Japonya arka planı, oyunu türevlerinden ayıracak bir özellik olarak seçiliyor. Daha sonra, 3D kartların, oyun dünyasının değişmezleri arasına yerleştiğini fark eden ekip, oyunu üçüncü boyuta taşımanın iyi bir fikir olacağına karar veriyor. Oyun kamerası generalin göz seviyesine indiriliyor, böylece oyun gerçekçi bir üç boyut deneyimi kazanıyor. Total War'un yarısı demek olan strateji ekranı, ancak bu noktada, fena gözükmeyen savaşları ilgi çekici bir arka plana bağlama ihtiyacı doğduğunda ortaya çıkıyor. Ekip tam bu sırada, projeye ilk başladıkları yerden tamamen farklı bir yere vardıklarını ve eğer bu iş üzerinde yeterince uğraşırlarsa gerçekten güzel bir şey çıkartabileceklerini fark ediyor. Böylece proje müthiş bir ivme kazanıyor, herkes yaptığı işi çok daha fazla ciddiye almaya başlıyor (öyle ki, Japonya tarihi üzerine İngilizcede bulunmayan kaynaklar bile oyunun tarihsel arka planını geliştirmek adına kullanılıyor). Daha sonra EA'le yapılan anlaşma geliyor ve işte, Total War efsanesinin ilk oyunu: Shogun.



1- Savaş tarihine ciddiyetle yaklaşan başka oyunlar da görmüştük elbette ama hiçbiri Total War'daki kadar yakından göstermiyordu savaş alanını.

2- "Kırmızı daima kazanır" kuralı Medieval: Total War'da o kadar da geçerli değildi. Sağlam bir ordu, doğru taktik ve güçlü savunmayla "beyazlar" da pekala kazanabiliyordu.



KINGDOMS BİZİ OYALARKEN, ONLARIN ÇOK DAHA BÜYÜK BİR PLANI VARDI. 2007 SONUNDA EMPIRE: TOTAL WAR DUYURULDU.

uygun tepkiler veriyor, savaşın tüm kaosu ekrana müthiş bir gerçeklik hissiyle yansıyordu. Medieval 2: Total War, yapay zekâsındaki birkaç ufak problem yüzünden rafine bir oyun deneyimi yaşatmak konusunda zaman zaman aksamaydı, 2006'nın en iyi oyunu olmak için önünde pek az engel kalacaktı (*Oblivion* isminde bir oyun çıkmıştı aynı yıl =). Deniz savaşları ise hâlâ yoktu. "İyi yaptığımıza inanana kadar yapmayacağız" diyordu Creative Assembly. İyi haber ise suikast videolarının geri dönmüş olmasıydı.

BÜYÜYEN KRALLIKLAR

Total War serisi için eklenti paketleri her zaman önemli olmuştu, seri için çıkan tüm eklenti paketleri (en kötüsü kabul edilen *Rome: Total War Alexander* da dâhil olmak üzere) iyi yapımlardı, hepsi ana oyunun çıkmadığı senelerde Total War hayranlarını bir süre oyalayabildi. Ama Medieval 2'nin eklentisi *Kingdoms*, Total War standartları için bile inanılmaz kaliteli bir paketti. Neredeyse Medieval 2 kadar zengin bir içerik sunan, adeta aynı grafik motoruyla yapılmış yeni bir oyun gibi duran Kingdoms'ın içinde dört kocaman senaryo vardı. Medieval 2'de yaptığımız kısa ziyaretin ardından bu sefer ciddi ciddi Amerika medeniyetlerini de tanıyabiliyorduk. Total War, oyun dünyasında açtığı yeri, muhtemelen gelmiş geçmiş en büyük eklenti paketiyle iyice pekiştiriyordu. Deniz savaşları, beklendiği üzere, hâlâ icat edilmemişti (gözünüzün önüne savaşın icat edilmesini bekleyen manyak bir topluluk getirin, işte onlar Total War hayranları).

2008 aslında yeni bir Total War oyununun çıkma yılıydı, 2000'den beri her iki senede bir büyük yapımlarla karşımıza çıkan Creative Assembly'den alışık olduklarımız bunu gösteriyordu. Oysa onlar 2008'de bir oyun çıkartmayacaklarını, 2007'deki muazzam Kingdoms hamlesiyle belli etmişlerdi. Kingdoms bizi oyalarken, onların çok daha büyük bir planları vardı. 2007 sonunda *Empire: Total War* duyuruldu. O sırada 21 yaşının sonlarında olan ve muhtemelen soğuktan hafifçe ürperen Mehmet, Türkiye'de Empire'ı ilk duyurma şansını yakalayan kişilerden biri olarak şunları yazıyordu: *"Empire: Total War'u öncekilerden ayıran en büyük özelliği, şüphesiz deniz savaşlarının büyük büyük harflerle oyuna dahil edilmiş olması."* (Oyungezer, Kasım 2007).

TOPYEKÜN SAVAŞ, BU KAPAĞIN ALTINDA

Empire: Total War, 18. yüzyıl Avrupa'sına yeni bir zamana, yeni bir dünyaya, yeni bir jeopolitik düzene, sınıf sistemine, idari anlayışlara, sosyal kurumlara, devrimlere "merhaba" derken; Total War oyuncuları da yepyeni, kocaman, şu ana kadar yapılmış tüm Total War'lardan daha büyük ve evet, sonunda deniz savaşlarını da içeren bir deneyime hazırlık yapmaya başladı. Empire: Total War sene boyunca defalarca kapak oldu dergilere, yapılan tüm ön incelemeler, gösterilen tüm videolar, Empire'ın Medieval 2'den aldığı bayrağı çok daha ileriye taşıyacağına işaret ediyordu.

Ben bu yazıyı Şubat ayının henüz başında yazıyorum. Empire: Total War tüm dünyadan çok daha önce bizim ofise gelecek olsa da, henüz o gün gelmedi. Oyunun ön inceleme kopyası ofiste var gerçi ama ben bitmiş hâline saklıyorum kendimi. Oysa siz bu satırları muhtemelen oyunun incelemesini hatmettikten sonra okuyorsunuz, Empire'ın nasıl olduğu hakkında benden çok daha fikriniz var. Belki de tüm beklentileriniz yerle bir oldu, Total War serisine bir kayıp halka eklendi, vasatlar cennetine bir oyun daha eklendi. Olabilir. Çok üzücü ve beklenmedik de olsa, olabilir.

Önemli olan şu ki, Total War serisi oyun dünyasında benzerine az rastlanır bir başarı öyküsünün kahramanı, ne olursa olsun böyle kalacak. Cesaretle yaratılan bir türün mükemmel işçilikle birleşmesi, 2000'li yılların oyun dünyası düşünüldüğünde hatırlanacak şeylerin başında Total War serisini getirecek. *Dünyamızı* sarsan bir seri, Total War. *Dünyamı* sarsan bir seri.

"Merhaba Mehmet,
Bize yarışma için gönderdiğin Rome: Total War incelemesi gerçekten çok başarılıydı. Seninle görüşmek ve tanışmak isterim. Gelecek hafta Salı günü, saat 16.00'da ofise gelirsen sevinirim.
Sevgiler,
Sinan Akkol"



Oyunu ilk "Anlam Arayışları"nda oryantalizmle suçlamıştım, Amerikan yerlilerine bakışı yüzünden. Ama bu Kingdoms'ı efsanevi bir eklenti paketi olmaktan alıkoymuyor.



2009 2007 2006 2006 2005 2004 2003 2002

Don’t lose yourself
in the big picture





.BRAID

XBOX LIVE
arcade

Oyungezer

SAYI: 17 - 2009 / 03

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Giray Özil, gozil@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
EGM Ekibi
Alper Yücebaş

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanları
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
Nest Medya Ltd. Şti.
0212 230 30 01 - 02
Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 2 Mart 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-16

Gittikçe garipleştikçe gittikçe garipleşiyor! Bu bir içses miydi, yoksa başkası mıydı konuşan, anlayamadı Ramon. Ama şüphe yoktu, gittikçe garipleştikçe gittikçe garipleşiyordu, kelimelerin sıralanma biçiminden belliydi bu. O da koşmaya başladı, koyunun peşinden koşan kızın peşinden. Koyun bir deliğe atladı, küçük kız onu takip etti, en arkadan da Ramon geldi. Düzeltilmesi gereken bir şeyler olduğunu biliyordu Ramon, bu sahne başka türlü yazılmalıydı. Düş babam düş'tüler, yine. Sonsuza süren bir düşme, sonsuzun sonu gelmeden bitti. Önce koyun, sonra kız, sonra Ramon. Koyun kıza, kız Ramon'a, Ramon ikisine birden baktı. İlk söz ev sahibinindi: "Ramon ve Alice, sonunda."

GELECEK AY OYUNGEZER'DE

30 GÜN SONRA DÜNYANIN SONU GELİYOR



OYUNGEZER'İN NİSAN SAYISINDA

Geçen sayının ayıpları!

1- Yılın En'leri dosyasında Yılın Loot'unu ninjalamışız, GTAIV ile Warhammer Collector's Edition resimleri yer değiştirmiş. GM'e ticket attık bu konuda.
2- Tıp çok ilerledi: SF4 incelemesinde Ryu, estetik cerrah Aliken Sezginryu tarafından Ken'e dönüştürülmüş.
3- Tuğbek'in oyun ezmesine yine mahal vermişiz. Yapmayalım böyle, yazık oluyor oyunlara, çaptan düşüyorlar Tuğbek ezince. Tuğbek'e not, abi sen de biraz da teknik girsen, ağzı yüzü yamuldu SF4'ün valla.
4. İki aydır World in Conflict diye Hearts of Iron II oynuyormuşuz Tekmili Birden'de. Çok da sevmiştik valla, ne güzel oyunmuş.